東方文化學刊

二〇一九年末特輯

【序】萬種情風展綺筵 2

《東方文化學刊》一至十期總目錄暨摘要 14

《東方文化學刊》發刊新聞稿 38

【訪談】《東方 Project》世界觀建構所能給我們的啟發 45

同人以上，商業未滿；何去何從，才好發展？ 65

安恬與殘酷間的溫柔拉鋸－《東方》世界觀建構的彈性 97

《東方文化學刊》勘誤表 124

《東方文化學刊》2020 年春季號徵稿啟事：盤點平成三十年 127

【漫畫】博麗靈夢的憂鬱 138

【漫畫】你的愛，像星光 .... 封底回翻

二〇一九年十二月

劃撫人寰齊鬼仙
卮言秘戲泯妖賢
我行道術則天志
萬種情風展綺筵

萬種情風展綺筵

—寫在 ZUN 出席上海 WePlay 展會及本刊改版之前

胡又天

今年 8 月，在不惜工本的第十屆上海 THO[1]平安落幕以後，中國大陸東方圈迎來了久等的重磅消息—神主 ZUN 及其團隊，將參加 12 月 7、8 日同在上海跨國採購中心舉辦的「2019 WePlay 遊戲文化展」。WePlay 的前身是 2015 年開辦的「IndiePlay 獨立遊戲嘉年華[2]」，2017 年改名 WePlay，至今已成長為大規模的遊戲展會，本屆也為《東方》同人遊戲及社團開闢了專區。敝社幸能沾光，忝居社團之列，共同參與這番盛宴，也算是在「正規化」的賽場上又前進一小步了。

WePlay 之後還有 20、21 日的上海 ComicUp，然後還有年尾的南京 THO，我想：既然接連有這許多盛會，本刊又已決定下期開始改版，不如就來出個特輯小冊，把總目錄和摘要整理一下，當作贈品好了。

---

[1] 根據囧仙在《囧仙子快報#13》（https://www.bilibili.com/video/av74808249）問答部份第 36 至 48 分鐘表示，這屆上 T 本來成本就很高，又因被人惡意舉報等緣故，平添了給場地方的加班費等許多額外支出，結論是即使無人干擾、即即使 4000 張門票全賣完（實賣 2600 餘張），上 T 也必虧無疑。然而囧仙認為上 T 成功達到了「強心針」的使命，雖然虧錢，但是賺到了名，讓東方 Station、博麗神社例大祭官方都看到了此間社群的活動力，乃有如今上海愛麗絲幻樂團正式在上海參展的正果。

[2] 參見觸樂網：《我被 WePlay 承包了 2017 年 10 月的後幾天》，2017 年 11 月 24 日，http://www.chuapp.com/article/284500.html。

然後又想：既然要出，不如也把這幾年一些不便放在正刊裡的「史料」收錄進來。然後又想：之前寫的兩篇長文也收進來好了。然後又想：前年頗費了一番功夫的現代詩漫畫本《你的愛，像星光》只印了200冊，很久才賣完，也是時候再刷，不如就一起印進來，這樣也就可以賣錢，而不算騙錢了。又先前約了一張封面，也正好用上……

如此剪貼、重排、修訂一番，不知不覺又是夠出一整本的頁數了。所以，這本特輯除作為索引，也算整理了我們開展同人活動這幾年的歷程，是我身為一個受過史學訓練的人自覺的為學界同仁整理的材料。後面的文章不免有重複之處，為存其真，不加刪改，敬請見諒。

詩人周棄子(1912-1984)有絕句〈題高陽歷史小說集〉云：「一千八百餘萬字，小道居然極鉅觀」，我在回想《東方》和這麼多二次元同人所開展的世界時，想到的常常也是這句「小道居然極鉅觀」。相對於外面並不太平的世界，這裡的同人不論有意無意，總是形成了一個避風港，而得以保育、喟嘆，或者不死心地刷一下我們所嚮往的各種事物。幻想和現實的對立和張力總是存在，我們同人隨著年歲增長，也都要面對「怎麼走下去」的問題。我是幸而有條件在這條路上繼續走幾段的人，這條件是諸多前人和同好創造出來的，所以也希望大家能夠支持那些正在努力為後人創造條件的伙伴，然後可以在歡鬧和靜好之間，維繫我們在天南地北所並舉共念的情火靈光。正是：

幻海潮生際，靈思運會時；蝶夢堪珍念，幽微故可知。
人壽有時盡，茶醉無絕期；還聆〈華胥引〉，求其意馬馳。

2019年11月26日

東方文化學刊

第一期　同人于東方之野

發刊詞 1

從「品牌支援」解讀 ZUN 對同人創作的政策 ..... 胡又天 6

從小泉八雲看「梅紫一體說」 .... 多澤氏 12

生生不息的蛙蛇，重建信仰的奇跡 .... 宮酒姫 39

「饅饅來」文學麵麵觀 .... 胡又天 76

東方中文同人歌曲綜評 .... 胡又天 90

二〇一五年五月

東方文化學刊

第二期　歌聖與歌詞之道

Yonder Voice 訪談 1

西行逸事考 .... 多澤氏 12

饅饅來圖文作品選粹 .... 編輯先生 64

東方中文填詞心得 .... 胡又天 72

編後記 150

二〇一五年六月

東方文化學刊

第三期　反覆重鑄的傳說

河城荷取與河童源流考 …………………………………………… 宮酒姬　1

生與死的境界：八雲紫的亙古難題　………….. 星期六上線　39

東方少女在日本戰國–《宛如夢幻·織田信長傳》評介……… 胡又天　63

東方配樂中的日本風格之探討…………………………Davidsan 136

博麗神主傳說探真 ………………………帆波/文　譚詩鏞/譯 164

編後記與《紺珠傳》初步解讀……………………………………. 171

二〇一五年九月

東方文化學刊

第四期　我們的年代記

《東方年代記》緣起 .... 月澄 MOKO　1

抽青蛙！—《東方年代記》英雄模式設計思路答問 .... 肆玖舞　26

遊戲難度分級之我見 .... 無良記者　37

論《東方年代記》的愛情觀 .... 葉紫蟬　40

《東方年代記》旅途中的那些小小彩蛋 .... zx2kk　83

人與妖的境界—八雲紫的難題之二 .... 星期六上線　117

疏密之間的鬼物，隱現離合的面容 .... 宮酒姬　135

《東方年代記》，與我的過去種種 .... 胡逆天　166

二〇一六年二月

東方文化學刊

第五期　科學世紀的幻想

導言：科學世紀的幻想.. 胡又天　1

從埃舍爾與弦理論看《夢違科學世紀》 .... 李文浩　4

秘封少女奇幻之旅–《燕石博物志》初步考察 .... 李文浩 50

燕石同人考 .... 星期六上線 87

「御阿禮之子」式神說及藤原妹紅出身異說.......... 院長 each 102

瘋狂與堅持的六年–《幻想終結之日》發布感言........... 雪漫楊 170

二〇一六年八月

東方文化學刊

第六期　神道文化的核心

序曲：祈望 .... 胡又天　1

御柱考 .... 陳征洋　38

她們何以不做人了－嫦娥、純狐與不死之藥的傳播學 .....院長 each 144

咬文嚼字話東方－何謂「一設」？ ....星期六上線 165

臺灣東方圈的問卷調查.....久樹輝幸、金魚／文　Ecauthy／譯 187

以同人小說維生：野田文七訪談..陳笑談／譯 192

二〇一七年三月

東方文化學刊

第七期　糾結悱惻的愛戀

樂園·百合·控 .... 胡又天　1

深嵌歷史的心障，秘神涵化的委曲－障礙之民考 .... 陳征洋　36

從心綺樓到天空璋 ....院長 each 123

邯鄲之夢.. 李文浩 165

二〇一七年十月

東方文化學刊

第八期　八方雲集的流水席

天下吾民有社群 .... 胡又天　1

自顧自的投入與期許：囧仙訪談 .... 編輯部　10

東方桂月宴：幻奏盛宴前夜線下聚會紀實 .... 戾方　27

我的 Wiki 百科編輯體驗 ....雲霞　36

ＭＣＰＥ：《我的世界》裡一塊幻想鄉的興衰 白矮星　57

水銀之海－論月都的基礎與神道教污穢觀 ....　Tokibel　87

科學世紀的冒險譚－論秘封組的百合關係 ....翅融　110

《東方》會成為民俗嗎？－福斯特「類民俗」理論導讀.....陳征洋 137

類民俗的迴圈：模糊用典，以化成明日之俗.....　M.D.Foster 143

二〇一八年五月

東方文化學刊

第⑨期　冰雪聰明的最強妖精

序曲：琪露諾之歌 .... 胡又天 4

幻想鄉地理考察與隨想.. 白矮星 12

信仰是為了虛幻之人－《祈風》玩後感 .... 夏虫 101

紅魔源流考 .... 陳征洋 138

不正面回答問題是創作者的美德–ZUN 北大講座小記 ..... 胡又天 166

東方同人遊戲推薦 .... 胡又天 175

二〇一八年十二月

東方文化學刊

第十期　座上客常滿，ZUN 中酒不空

今宵且放浪，率性作女王 .... 華胥的餓鬼　2
—論酒神信仰、迪斯可與赫卡提亞的文化聯繫

精緻迷幻的眷戀，異夢纏綣的童年...................................... 陳征洋　37
—愛麗絲源流考

《東方》中的猶太教元素淺析 .... Tokibel　67

《東方》世界觀詞源學講義 .... 院長 each　91

營造同人社團間的交流網絡：東方 LiveParty 推手大米專訪............　148

第一屆「東方九聲壇」得獎作品..　173

逆時而上：《次元亂鬥 TCG》的緣起與現況　........奈葉應援隊隊長　189

中國前衛金屬核東方同音社團：DualInsomiNa 訪談 ....　197

二〇一九年六月

《東方文化學刊》一至十期

總目錄暨摘要

第一期　同人于東方之野

題解：「同人于東方之野」典出《易經》〈同人〉卦辭：「同人于野，亨」；「野」（郊外）是相對於「國」（城裡人）的概念，在此即指相對於商業製作的同人創作。「東方之野」一方面表明本刊主題是東方 Project，另一方面，也是對應《東方永夜抄》三面 boss、掌握歷史的上白澤慧音的主題曲〈Plain Asia〉（或譯〈東方的平原〉）。

發刊詞：我們的心懷是博麗而永遠的

發刊詞宣示了在這個網路時代，仍選擇出版實體書的意義：一在向我們的社會宣示，又有一群認真對待電腦遊戲及動漫同人文化的成年人，要帶著多年積累的閱歷和知識，進來從事研究與評論了；二在為同好多提供一個寫作長文的誘因，以補網路隨筆之不足。然而，寫作不應是為了追求外在價值體系的認可，而應以藝術和我們的本心為依歸，故本文又提出「博麗精神」，希望大家能夠以無所拘繫的自在、自如來應對各色作品與這個世界。

從「品牌支援」解讀 ZUN 對同人創作的政策

引述遊戲製作人、專欄作家 Chenglap（鄭立）觀點，釐清「同人」和「商業化」實非對立的道理，指出 ZUN 對二次創作的態度，實可視為一種以東方招牌對弱勢者、新進創作者提供的品牌支援、私營補助。

從小泉八雲看「梅紫一體說」

神主曾在他人問及梅莉與八雲紫的關係時提示一句「小泉八雲」，本文因而翻檢史傳，從日本神話及小泉八雲(Patrick Lafcadio Hearn, 1850-1904)的生平與著作，解析八雲紫與秘封組梅莉的可能由來。

生生不息的蛙蛇，重建信仰的奇跡—守矢雙神與現人神雜考

本文作者在留學日本期間，實地考察諏訪大社，考證了《東方風神錄》中，東風谷早苗、八坂神奈子、洩矢諏訪子的原型，進而發見神主以一部遊戲之力、引導了眾多青年重新認識民俗與故舊神話的成就。

「饅饅來」創作麵麵觀—愛、虐、惰性、獵奇與諷刺的集體創作

「油庫里」或曰「饅饅來」是源於東方、又發展出了自己一套生態的一系列二次創作，眾家作者將人性極端化地投射到了這些長相討喜又欠揍的饅頭之中，造就了其獨特的魅力。本文因而認定「饅饅來」也是值得拿上檯面來研究的文藝作品，並且分析其中「六大通常種」所對應的人性。

東方中文同人歌曲綜評—兼論同人歌詞創作

本文評論 Simple Equation、Riverside、三色堇等社團及各方同人所作的中文東方填詞歌曲，對同人歌曲提出分類，分析同人創作的常見通病，特別是容易流於一味感傷的「古風歌曲」，而從大體的命意謀篇，到細節的鍛字煉句，提出改進建議。

第二期　歌聖與歌詞之道

題解：本期既訪問音樂社團，其餘內容也以「歌聖」西行法師考究，及填詞心得為主，故作此題。

Yonder Voice 訪談

Yonder Voice 是位於上海的東方同人音樂社團，2014 年與京都幻想劇團合作，發表了動畫《秘封活動紀錄·序》主題曲〈決別之旅〉後，得到了更多東方同好的關注，其主持人兼主唱瑤山百靈也是當前少數專職同人音樂的華人之一，本文即與她和團員進行文字訪談，以積累文獻，並助讀者一窺瞭解生態。

西行逸事考—談西行法師與《東方妖妖夢》之關係

本文考究史實與傳說中的「歌聖」西行法師(約 1118-1190)生平，發見其與西行寺幽幽子、魂魄妖忌和妖夢、樓觀劍與白樓劍的關係，以

追溯 ZUN 借用歷史與神話來編織角色的藝術。

饅饅來圖文作品選粹

節錄百度「饅饅來吧」的名作《母子》及畫出了一隻讚得不能再讚的靈夢的〈很久很久以前，有一個油庫里的家庭〉，另簡介饅饅來養成遊戲《SimYukkuri》，以供讀者直觀認識饅饅來的魔力。

東方中文填詞心得

本文載錄五首填詞：魔理沙主題曲〈愛的火花〉、集句填詞〈壞蘋果·雙照樓〉、威嚴滿載的〈蕾米莉亞頌〉、從易經取得靈感的中文版〈決別之旅〉，以及調寄〈東方萃夢想／碎月〉，集《柳如是詩文集》而成的〈柳如是〉，並說明填詞思路，以供參考。

編後記：「都寄與，萬世共靈心」

記述本刊在一個月內匆促成書，卻也居然就積到了將近十五萬字，以至決定一口氣出兩期的歷程。

第三期　反覆重鑄的傳說

題解：河童擅長工藝，其形象亦歷經多次演變，便如一切歷史、傳說，皆是層累的造成，故作此題，也為「二次創作」作一注腳。

河城荷取與河童源流考—傳說中的河童，芥川筆下的河童，進入幻想的河童

本文考證「渡來人」及其科技與日本河童傳說的關係，解讀芥川龍之介名作〈河童〉所承載的諷刺大正時代的寓意，從而探討 ZUN 在東方 Project 中對河童的設定。

生與死的境界：八雲紫的亙古難題

本文舉出日本禪學的「侘寂」，解讀東方世界觀中攸關許多角色設定的壽命論，揭曉冥界、天界、永遠亭與月都的存在狀態及原理，闡釋神主在原作遊戲、小說中對「生者必滅之理」及缺憾之美的演繹。本文原作於 2014 年 10 月，今在《東方紺珠傳》發表後再加增訂，以解讀新作及推測東方未來發展方向。

東方少女在日本戰國—《宛如夢幻・織田信長傳》評介

《宛如夢幻·織田信長傳》是《三國志姜維傳》之後，於考據和編劇上最被稱道的《三國志曹操傳》模組，其史實演繹細緻，虛構穿插合理，更有許多重口味的基情、妹控、修羅場，並且融入了包括東方角色的一大堆 ACG 人物如織田信奈、織田香，以及捏自初音未來的真田初音等。

東方配樂中的日本風格之探討

同人音樂社團「氷結幻想」的 Davidsan，以作曲系民族音樂研究的方法，在本文中論述了日本音樂與中國音樂的區別，以及東方配樂在旋律、調式、樂句、節奏及音樂思想上的「日本風」，進而強調了瞭解傳統在從事現代創作上的重要。

博麗神主傳說探真

本文原刊於久樹輝幸《東方社群白書 2014》，作者帆波是從 2003 年開始接觸東方的老友，與神主多有過從，還拚過一次酒。本文記述了帆波所認識的，在飲酒、滑雪、遊戲上都厲害非常的神主，包括「神主一瞪眼，啤酒就消失」這個「全盛期神主傳說」的由來。

編後記與《紺珠傳》初步解讀

本文前半由調寄〈華鳥風月〉的詞作〈博士後以後〉分享對生涯問題的思考開始，再進一步闡釋 ZUN 對靈夢等角色的「率真」之描寫。後半節，則從最新作《紺珠傳》解讀貫串東方全系列作、並且密切對應著現代文明問題的兩項思想：「老舊事物的新生」和「對唯物質的科學主義的反動」，以推測《東方》今後的發展方向。

第四期　我們的年代記

題解：《東方年代記》是橙色風鈴製作組於 2012 年 12 月發表的東方同人 RPG，遊戲內容極為豐富，又有相當的難度，而在中文東方圈有了眾多迴響。本期作此專題，邀請了製作組成員及曾撰寫長篇感想的玩家，一同來為此大作留下紀念。

《東方年代記》緣起

本文為《東方年代記》編劇與主策劃月澄 MOKO 的訪談，從頭披露在「東方小鎮」上連載小說，到參與製作《東方夜神雪》，及與另一位主策劃栗子喵（苗姐）再度開啟《東方年代記》的企劃，直到製作完成之後的種種。另刊載數張未曾發表的製作過程中的圖片。

抽青蛙！—《東方年代記》英雄模式設計思路答問

2015 年 11 月，《東方年代記》製作組成員 hm495（傻瓜青蛙）發布了難度大增的 2.0 版「英雄模式」，引得一眾老玩家回坑，坑得欲仙欲死、死完再死，本篇訪談即特請他說明其中的設計思路，以及對遊戲難度的思考。

遊戲難度分級之我見

作為對前文的迴響，邀請 PTT 東方板友從玩家的立場表達對現今遊

戲及《年代記》難度分級的見解。

論《東方年代記》的愛情觀

本文分析《東方年代記》對百合情感的描寫，及其所體現出的愛情觀。分析對象有詠唱組（愛麗絲、魔理沙）、主角組（妹紅、輝夜）與秘封組（梅莉、蓮子），作者以細緻的感觸，帶領讀者回顧相關劇情的發展，足可使人認識到月澄編劇的用功。另附本文作者搏命 cosplay 輝夜的照片 。

《東方年代記》旅途中的那些小小彩蛋

本文整理《年代記》中無關獎勵的各色隱藏要素，足可令人再次驚嘆製作組的用心和本遊戲內容之豐富。

人與妖的境界—八雲紫的難題之二

延續第三期的〈生與死的境界〉，本文討論妖怪的存在基礎與幻想鄉的生態，指出《東方星蓮船》及之後的正作皆在討論人類與妖怪關係的變化，進而解讀《深秘錄》、《紺珠傳》與漫畫《鈴奈庵》最新話的劇情關鍵，與神主的創作思路。

疏密之間的鬼物，隱現離合的面容—伊吹萃香與鬼族源流考

本文整理了「鬼」的音義、形象在日本史上的流變，並考究伊吹萃

香「操縱密和疏」能力背後的民俗淵源，提出「失傳的鬼的力量」與古代中國思想、日本神話中化育萬物的「氣」，及純狐的「純化的能力」之間的關聯，為東方世界觀的解讀再添一個視角。

《東方年代記》，與我的過去種種

這篇散文也是本期的後記，記述編者從《東方年代記》進入東方坑的歷程，講述《年代記》所勾動的種種回憶與人生雜感，並發表了〈月的另一側〉（〈向こう側の月〉，在《年代記》中相當顯著的東方原曲）的填詞作品〈過去種種〉，以答謝《東方年代記》製作組所做的一切，並與讀者共勉。

第五期　科學世紀的幻想

導言：科學世紀的幻想

《東方 Project》的世界觀，除了玩家所熟悉的幻想鄉，還有音樂專輯中，秘封俱樂部所在的近未來現世，兩者若即若離，如太極圖般構成了一個完整的世界。幻想鄉裡，有憑藉零碎外界資訊來探索「科學」的霖之助、小鈴；科學世紀中，有能窺見境界而夢入幻想的梅莉與蓮子。這些角色的共同點，是不羈於「常識」，不盡依賴正統的學說，而是讓好奇心引領自己去作些小小冒險。

這些探索，如果用全知觀點或正規的科學標準來看，可能不值一

哂；然而，角色的魅力，故事的意義，也就在此：它可以提醒我們這些受過教育、「已經知道如何去看待未知」的人，可能已經忘卻了的，「還不知道怎麼去處理未知」之時，那些探索的惶恐與興奮，從而涵泳於幻想中的無限可能。

秘封組系列故事的一貫主題，即可說是「科學世紀的幻想」；出戲來看，生長於我們這個時代的神主 ZUN，也是在《東方 Project》的系列創作中，推演了科學與幻想兩側的發展，而刻畫著其中各種不安份、或是不得安份，而輾轉尋求著新定位的人與妖的故事。於是，在宴樂的日常和有驚無險的異變表象底下，東方故事的暗處，始終流淌著一股與體制拮抗的張力。這一期，就讓我們更進一步來解讀這個世界的深層機理，豐厚我們對科學和幻想的感知，迎向那未定的未來。

從埃舍爾與弦理論看《夢違科學世紀》

荷蘭畫家埃舍爾，以各種「不可能空間」的畫作聞名於世，本文認為它是梅莉專業「相對性精神學」的來源之一；物理學前沿的弦論，也以超越常人認知能力極限而知名，也被神主取為蓮子專業「超統一物理學」的一部份。本文即介紹這兩者的歷史，並以之解釋《夢違科學世紀》中「合成」與「孩子們的笑」等關鍵詞的含義，進而推想神主在文本中所寄託的現實情懷。

秘封少女奇幻之旅–《燕石博物志》初步考察

本文第一部分考察專輯名稱中「燕石」的典故，後兩部分討論神主

在專輯曲目中引用的「測不準原理」和「薛定諤的貓」之由來，及神主所欲引伸出的想法。最後，通過綜覽《蓮台野夜行》到《燕石博物志》敘事手法的演變，探討秘封組故事與東方 Project 世界觀構築的配合情形。

燕石同人考

本文首先考證神主在世界觀構築上對量子物理學的取法，從而推測幻想鄉、大結界的運行機理，以及秘封組的觀察者效應，進而解讀《燕石博物志》每首曲目的命名與排列緣由，最後結合歷年官作的軌跡，提出將《東方紅魔鄉》至今的系列作分為四個時期的概念，以整理神主在遊戲、音樂專輯和《三月精》、《茨歌仙》、《鈴奈庵》等漫畫中分進而聯動的創作思路，以供大家想像東方將來的發展。

「御阿禮之子」式神說及藤原妹紅出身異說

本文以名稱的設定流變為切入點，在「新一設考據理念」的基礎上提出分支的考據與補全方法，並藉此提出十二項一設補全觀點，其中代表性的兩項為「阿禮之子」式神說及藤原妹紅出身異說，分別對「稗田阿禮」不比等說與「藤原宮子」海女說進行了介紹與修正，以便與東方官作契合。同時，也解釋神主可能採納自京極夏彥小說的「式神等於電腦程式」這項比方，俾讀者一窺以「規則的認知、利用、反制與調整」來重構靈異文學的現代創作思維。

瘋狂與堅持的六年–《幻想終結之日》發布感言

2016 年也是中文東方同人大作豐收的一年，除了動畫《秘封活動紀錄》，也有遊戲《東方夏夜祭》、《幻想終結之日》及尚未發行正式版的《永遠消失的幻想鄉》等作。其中 DASIA 社團開發了六年的《幻想終結之日》終於在本年 6 月發布，本刊即此特請 DASIA 主持人雪漫楊前來與大家分享製作心得，及對同人創作的見解。

第六期　神道文化的核心

序曲：祈望

調寄〈信仰是為了虛幻之人〉，本刊主編填製了東風谷早苗的中文主題曲〈祈望〉，而從「如何看待『神道』」這個主要問題開始，展開本期專題「神道文化的核心」。隨後，討論如何翻譯原曲名〈信仰は儚き人間の為に〉；引述了書畫家姜一涵的「巫性智慧／人文智慧／神聖智慧」說，而以津田左右吉《日本的神道》、小泉八雲《怪談》、柳田國男《遠野物語》、朱和之《樂土》為例，為讀者提供一種貫通神話、歷史與民俗的視野。最後，再詳細解說〈祈望〉歌詞的撰寫思路及其所借鑑的現代詩作。本文跨足古代史、近代史、古典文學、現代文學等領域，希能協助讀者在各個相關的文化問題上，建起自家的觀點。

御柱考

結合文獻探討與實地考察，本文從「御柱祭」開始追溯諏訪信仰的淵源，介紹了中日兩國的「柱文化」，以及「御柱」背後的農耕文化，來試圖探索八坂神奈子和靈烏路空二者聯繫的根源之所在，並且爲《風神錄》和《地靈殿》的種種設定作出更爲深層的解釋。

她們何以不做人了－嫦娥、純狐與不死之藥的傳播學

出於對赫卡提亞一側的地獄勢力的不信任，本文整理了官作塑造嫦娥、純狐時的內外用典，藉此提出二者身份關係的數種假說，又將 ZUN 的改編手法與魯迅、蒲松齡的版本作了比較。另一方面，通過修補前一篇文章中有關岩笠、妹紅服藥經過的假說，强調了代入各個體視角的重要性，並對《東方憑依華》提出了與「『二重身』僞造說」並行的預測方向。

咬文嚼字話東方－何謂「一設」？

本文在約定俗成的「零設／一設／二設」分野之間，提出了「零點五次設定」（作者腦中構建的故事框架，尚未在正作中落實下來）和「一點五次設定」（與 ZUN 的一設無法完全對應的官方內容，如一些「非一設」漫畫和官方出版物的外語翻譯版）的概念，並且仔細分說了「一次設定」所能包含的範圍及考據者應當注意的事項，以待大家的討論與完善。

臺灣東方圈的問卷調查

本文為《東方社群白書》作者久樹輝幸和台灣社團「特異功能組」代表金魚合作進行的台灣《東方》社群問卷調查成果的中譯。調查於 2016 年 11 月 12 日至 12 月 1 日進行，回收了 619 份答卷，問題包括身份、性別、年齡、接觸《東方》的年資、入坑緣由、對於購買《東方》同人創作的想法、對於進行《東方》同人創作的想法、以及從事《東方》同人創作的目的。

以同人小說維生：野田文七訪談

本文原為東京大學情報學環博士研究生まつもとあつし的《媒體維新紀行》系列訪談第 41 回，發表於 2014 年，訪問對象是曾有多部《東方》同人小說被改編為手書動畫的「劇團文七」代表野田文七，除敘述創作緣由，亦討論了在實體書與電子書之間、同人出版與商業出道之間的各種抉擇考量，以及經營上的策略與挑戰。對於有意以創作為業的同好來說，當為頗具參考價值的經驗談。

Extra：陳依文〈鑑識〉

現代詩是一個很少得到今人關注的領域，但每過一段時間也總能出一些發人深省的珠玉，台灣詩人陳依文的詩作，便在生命的探討、情感的涵泳中，復帶有宇宙氣象，與《東方》的角色氣質意外契合，於是本刊徵得同意，將其作品改編為《東方》本，以饗同好。第六期先刊登一幅圖畫，後續成品則見再錄於本特輯的《你的愛，像星光》。

第七期　糾結悱惻的愛戀

樂園・百合・控

何謂「**樂園**」，可從兩方面來界定：**有你所欲，無你所惡**。何謂「**百合**」，可從兩方向來體察：**對純淨的嚮往，對常規的反抗**。而要實現這些面向，關鍵就在於「**控**」：方法是「**控制**」，核心是「**情結**」(complex)。現實世界中人的控制力太有限，情字是以化出種種糾結悱惻、苦痛傷懷；幻想世界可將這些缺憾予以圓滿，或更加狠心深挖，創作於是得以形成與同人和社會的對流。本文即從這三個關鍵詞出發，為理解《東方 Project》官作背景設定、人物關係、劇情發展之限制，及同人創作中的百合嗜好，提供一種可資參照的視野。

深嵌歷史的心障，秘神涵化的委曲－障礙之民考

《風神錄》是 ZUN 創作的轉捩點，十年後的《天空璋》有望成為第二個轉捩點——幻想鄉不再是虛無縹緲的理想鄉，而將逐漸帶上複雜的社會內涵，賦予《東方》成為「國民作」，乃至於「世界之作」的潛質。本文將比較柳田國男的民俗學論著《石神問答》和《東方天空璋》的文本，以解讀新作中 ZUN 的現實關懷。

樂園之夢—從《邯鄲》看東方「夢世界」的構建

本文通過梳理以「黃粱夢」為母題的文學作品的產生、傳播、演變，探討其在人物塑造、情節設置、思想表達方面的發展，結合東方遊戲文本、漫畫與 CD 故事，特別是《紺珠傳》中哆來咪·蘇伊特的設定中對於「夢」的說明，推測東方故事體系中「夢世界」的構建，並進一步分析神主借助「夢」的表達所傳遞的人物的價值設定，為進一步分析東方故事的精神內核打下基礎。

從《天空璋》倒推《憑依華》—隱岐奈原捏考察與動向研判

本文立足於 ZUN 長期參考京極夏彥主系列作品的實情，重新依次解讀《東方心綺樓》以來大部分異變的黑幕，由此得出《東方憑依華》將會涉及的多個話題。揭露《東方風神錄》以來新出世的寡頭小宗教勢力走向沒落的前景，將幻想鄉內人民群眾的發展趨勢導入大結界建立後首次較為全面的啟蒙運動的軌道，在和地獄合作、一致對抗月都封建殘餘的基本路線中確保幻想鄉自身更廣義的人本立場，以便讀者適應《東方 PROJECT》往科幻作品的明確轉型。（主編注：這段摘要是院長 each 自己寫的，我已經盡量把它改得平易近人一點了。）

第八期 八方雲集的流水席

天下吾民有社群

「話說如今ＩＰ競逐戰方殷，同人更要講初心；得民心者得天下，天下吾民有社群。」本期的主題是《東方》的社群，通過個別活躍同人

在社團、社群中的記述，為此間《東方》同人社群的文化氛圍和發展史留下見證。

自顧自的投入與期許：囧仙訪談

作為喵玉殿、京都幻想劇團、THBwiki、幻奏盛宴等多個重要論壇、社團、網站、活動的主持人之一，囧仙在中國大陸東方圈具有舉足輕重（包括體重）的知名度，本篇訪談即討論其入坑至今的心得和期許：雖然覺得自己其實只是自顧自地投入喜歡的事情，但漸漸就做到今天這樣了。

東方桂月宴：幻奏盛宴前夜線下聚會紀實

本文記述 2017 年 8 月於上海舉辦的第一屆「幻奏盛宴」前夜，同好在餐館的聚會和遊戲，以普通年輕愛好者和社團成員的角度，記載了個人在同好社群中所感受的氛圍以及心念。

我的 Wiki 百科編輯體驗

「東方維基」THBwiki 自 2012 年創建至今，已成為全網信息最完備、系統最精詳的《東方 Project》百科網站，匯聚了眾多愛好者投入詞條編輯與信息更新。作為編輯同人之一，本文作者除了分享其經驗與心得，也訪問了創建者之一的囧仙，講述了本站的來歷。

ＭＣＰＥ：《我的世界》裡一塊幻想鄉的興衰

著名沙盒遊戲《我的世界》（Minecraft）也吸引了不少《東方》同好開設私服，以「重建」幻想鄉為志業，本文作者便在其中一個中國大陸玩家的群組裡，從高一玩到了高三，並且因為官方並未公布幻想鄉的地圖，引發了研究其地理和建築形制的興趣。然而用愛發電的私服與社群難以長久，作者見證了這一方小天地的悲歡離合，也因學業而須暫離，便在考上大學後的如今，以本文憶述了這段歷史。小圈子的事情，雖然對大環境與世界幾無影響，但對個人卻能有相當深遠的意義，可堪體察而珍賞之。

水銀之海－論月都的基礎與神道教污穢觀

「拒絕壽命」、「以生命力為污穢」是《東方 Project》中月都的基本設定，本文即剖析此等觀念的由來，其與日本神道的淵源。

科學世紀的冒險譚－論秘封組的百合關係

《東方 Project》在主舞臺幻想鄉之外，尚有「秘封俱樂部」所身處的近未來科學世紀與之對照，其同人創作之豐富與悱惻，還超越了幻想鄉內的許多角色，同好間甚至發明了「秘封病」這樣一個名詞，來表示對秘封二人組那離奇又揪心的關係之痴迷。本文即為一深度秘封病患在研究官作和大量同人作品後，所提煉出的藝術心得和病理分析。

《東方》會成為民俗嗎？－福斯特「類民俗」理論導讀

同好皆知《東方》於民俗多所取材，然則何謂「民俗」，《東方》和民俗的關係是什麼？瞭解《東方》和民俗的關係，對於愛好者、創作者有什麼意義？作者譯介了學者福斯特的「類民俗」理論，以嘗試回答這些問題，本文即為其導讀，並闡述這套理論何以適宜與《東方》來作匹配。

類民俗的迴圈：模糊用典，以化成明日之俗

本文從宮崎峻動畫《神隱少女》（《千與千尋》）對日本民俗傳說的化用著手，分析其與原型的異同，認為其化用手法可稱為「模糊用典」，與「精確用典」相對。對不熟悉當地歷史文化的外國觀眾來說，「模糊用典」的作品足以帶來異國情趣並種下文化印象，相對的「精確用典」的作品卻可能因為「沒基礎知識看不懂」而跨不出國門。此外，此類化用傳統民俗的現代大眾文藝作品，亦可能進一步統整而形塑出明日的民俗。

第⑨期 冰雪聰明的最強妖精

序曲：琪露諾之歌

由神主欽定為笨蛋，代號⑨的琪露諾，到底是「最強」在什麼地方？我們不但分析給你看，還唱給你聽。

幻想鄉地理考察與隨想

幻想鄉的地圖一直沒有得到官方公布，只有零星的資訊散見在遊戲、漫畫和書籍之中，因而成為了同好間一個持續經年的拼圖課題。作者從在《我的世界》裡建造幻想鄉的需求與經驗出發，遍覽資料，作出了這篇對幻想鄉地理的推測，附帶一張自繪的幻想鄉地圖，以供參酌。

信仰是為了虛幻之人－《祈風》玩後感

《祈風》為台灣同人社團 Twilight～日月之境～的文字 AVG 作品，以守矢一家進入幻想鄉和早苗的成長為故事主幹，探討了「何為信仰」這個宏大久遠的命題。本文即為蓬萊幻想工作室主催夏虫對這款同人遊戲的感悟。

紅魔源流考

從東歐民間俗信，到流行世界的文化產品，吸血鬼的傳奇與衍生作品到底是怎麼來的？本文追本溯源，並援引人類學、民族學理論，帶領大家認識其流變過程，以及紅魔館吸血鬼姊妹身上各個文化符號的由來。

不正面回答問題是創作者的美德–ZUN 北大講座小記

ZUN 在 2018 年 5 月 20 日受邀前往北京大學開了講座，回答了同好的問題。本文為現場第一手的見聞與評述，並刊登於當時的《觸樂夜

話》。

東方同人遊戲推薦

本刊主編 2018 年在觸樂網擔任編輯期間，藉著每週作「週末遊戲推薦」的機會，推薦了 9 款東方同人遊戲：《去加拿大的死亡之路》東方 MOD、《東方憑依華》、《東方年代記》、《ISD!!》與《露娜的最終防線 3》、《不可思議的幻想鄉》、《東方幕華祭》、《東方月神夜》、《魔女的下午茶－綾地寧寧的心跳大冒險》，本文即為整理後的合集。

第十期 座上客常滿，ZUN 中酒不空

今宵且放浪，率性作女王—論酒神信仰、迪斯可與赫卡提亞的文化聯繫

地獄女神赫卡提亞的原型是希臘神話中作為引導者、陪伴者而與酒神信仰關係密切的赫卡忒；赫卡提亞穿著的怪Ｔ恤所對應的 1980 年代迪斯可風格，亦與古希臘酒神儀式的狂歡有相通之處。本文梳理其源流，從而可以窺知赫卡提亞這一角色的設計思路。

精緻迷幻的眷戀，異夢纏綣的童年—愛麗絲源流考

英國數學家劉易斯·卡羅爾的《愛麗絲夢遊奇境》可謂「19 世紀的

同人奇跡」，引發了無數二次創作，傳至現代日本，亦成為了集純潔與迷幻於一體的少女的代名詞。本文整理現代美國、日本創作者捏出來的各種「愛麗絲」，及其所反映的文化癖性與性癖，從而可見 ZUN 是為什麼將「愛麗絲」取作了自己社團名的一部份。

《東方》中的猶太教元素淺析

一神論宗教與多神信仰不甚相容，欲置入《東方》之類採多神世界觀的作品頗有不便，但《東方香霖堂》和《東方風神錄》還是出現過猶太教的捏它，本文即考究 ZUN 在創作相關內容時可能參考過的材料和理論，並對其有限度的化用作出解釋。

《東方》世界觀詞源學講義

作品的「世界觀」既包括該世界的運行法則，也包括其中角色用以理解那些法則的思維模式。ZUN 設計《東方》世界觀時，長期、大量地參考了明石散人、京極夏彥的作品片段和概念語彙，本文即討論如何以關鍵詞為綫索來認識、區分、理解那些與現實世界常識有所不同的設定。

營造同人社團間的交流網絡：東方 LiveParty 推手大米專訪

2017 年以來，中國大陸地區的《東方》同人活動遍地開花，其中，長年奔走各地，協辦展會，主辦 LiveParty，並且組織了「神仙聯萌」的大米是一位關鍵人物，本文即為 2019 年 3 月 19 日晚上由本刊和

「全國東方地方調查組」一同與大米進行的訪談紀錄。

第一屆「東方九聲壇」得獎作品

為鼓勵華語同人歌曲創作風氣，增進寫作及鑒賞之水平，我們於 2018 年 12 月舉辦了中文填詞比賽「東方九聲壇」。本屆賽事分「自選組」（自由選曲填詞）和「指定組」（由「瘋帽子茶會」供曲）兩組進行，至 2019 年 2 月截稿並決出結果，自選組優勝者為零教授〈為自由平等而旅行〉，指定組優勝為 Solanil〈少女廢墟旅行〉，在此刊出比賽版本和修訂版本的歌詞，以及評審的意見。

逆時而上：《次元亂鬥 TCG》的緣起與現況

本文為集換式卡牌遊戲《次元亂鬥 TCG》製作者 XP 社社長的自述，介紹自己從接觸日本動漫類 TCG，到想來自己製作，到做出《東方》系列《次元亂鬥符》至今兩年半的經歷與心得。

中國前衛金屬核東方同音社團：DualInsomiNa 訪談

2019 年 5 月 1 日，隨著 B 站一個新帳號悄然上傳的一支先行單曲〈Vulture's Eye〉，又一個《東方》同人音樂社團「DualInsomiNa 二重不眠症」問世了，並取得了不少關注，本刊迅即聯絡上他們作了訪談，是兼訪查一個興趣社團的形成與寄望新秀之意。

歡迎入坑

胡逆天

2016.8.30

《東方文化學刊》發刊新聞稿

按：我就讀台灣師大附中的時候，以熱心任事、升學輔導聞名，人稱「胡老大」的胡天爵老師，自 1994 年開始帶領每屆以推薦甄選、申請入學提早錄取大學的高三生舉辦「創意畢業典禮」，合力將禮堂布置成各種主題（如宇宙、海底；到我那屆是羅馬，以後如果《東方》成為世界級作品，也不無可能）以創造回憶，更給大家一個和一百多人共事的經驗。他也教同學每屆設置新聞組，撰寫新聞稿邀請各大媒體前來報導，於是每年都能上報紙、電視，引人稱羨。我後來大二至大四時與校友一起編了一本《離校手續－附中創意畢典全紀錄》（台北：時英，2005）記述此事，也記住了「發新聞稿」這項操作，後來 2008 年辦《流行詞話》，2013 年出《易經紙牌》時皆如法炮製，除了發給媒體，也逕自貼在網上，想說無論有沒有人來報，起碼能給人一點「這傢伙是認真的」這種感覺吧。於是到 2015 年 6 月，本刊首發之前，我也就又寫了這一篇。

我父母在報社工作，老媽的退休同事曾評價我的新聞稿「該有的都有」，打消了我覺得自己可能還不夠正規的疑慮—然而我也是故意不要寫得太正規，那樣乾巴巴的。話說回來，我很清楚這個同人圈小眾刊物對大眾媒體，甚至 ACG 媒體來說都沒有報導價值（我也沒有紅到做什麼都能上報），這篇稿子表面上是寫給媒體，事實上還是直接寫給網友看的，只是表面看起來是「沒有同人會這樣做」的正式，這或許也能引起一點「意外」與「反差」的感覺，也當作是一種玩樂。就這樣，我鼓

足力道用這不尋常的正規方式來打廣告了，期間甚至有人說我這可能有「過度宣傳」之嫌。結果在 6 月 6 日的會場上，本刊賣出了約 220 本，也就是一、二期各約 110 本。後來我瞭解到，這對同人誌來說，是非常厲害的數字，而且我還是首發，還是文字本，還是跟人合攤。

後來我們在台灣再也沒有達到這樣的場販銷量——除了 16 年做京都幻想劇團代理，出台版《秘封活動記錄》第一話的時候。我無法確定後不如前的原因（你能想到的應該都有一點，但僅憑推測和有限觀察不能斷定），也不知道當初這幾篇新聞稿、廣告對那「開門紅」起到了多大作用，又能否給現在讀到這篇的社團同人一些有用的借鑑。但放在《東方》社群發展史和整個 ACG 界同人活動歷史的視野下來看，這件事情或許也還值得記上一句，便貼在這裡，以備查考吧。

原文和發刊詞（見本刊第一期）於 2015 年 5 月底至 6 月初以電郵發給報社（後來當然沒報導），並貼在 Komica、巴哈姆特、PTT 等平台的 ACG 與《東方》相關版面上，發給報社的有附上我的照片和遊戲、刊物的圖片，這裡略去。當時我沒像現在這樣把每個《東方 Project》都加書名號（九期以後才這樣），這裡也不改。最後再說一句：這篇稿子的寫作思維，是從大眾媒體時代帶過來的，而今早已是網絡分眾媒體的時代，所以如果您想要學習這種操作來給你的社團做宣傳的話，還是建議考慮你的目標市場、受眾和媒體調性來調整行文風格。當然若想刻意用這老辦法來玩一下話，也沒什麼不可以，畢竟《東方》就是在保育各種瀕臨淘汰、遺忘的事物。

文學博士創刊研究電腦遊戲與同人創作

《東方文化學刊》……「東方 Project」的同人誌！

新聞稿正文

隨著電子遊戲和漫畫、動畫產業的發展成熟，也有愈來愈多長大成人的玩家，運用起認真的態度與專業知識，來研究其中的文學、藝術、機制，及其所衍生的社會現象。本月 6 日，便將有一份由歷史碩士、文學博士創辦的「東方 Project」同人誌《東方文化學刊》，於新北市三重體育館「博麗神社例大祭 in 台灣」同人展售會場發表。

「東方 Project」是日本獨立遊戲開發者ＺＵＮ（本名太田順也）的系列作品，1996 年發表類打磚塊的首作，翌年第二作及之後轉以彈幕射擊遊戲為主，2002 年在 Windows 平台推出的第六作《東方紅魔鄉》開始以出色的人物、音樂及遊戲設計而人氣竄升，又因ＺＵＮ對二次創作採開放態度，吸引了大量同人作者前來使用「東方 Project」的世界觀與素材，創作漫畫、小說、改編音樂、歌曲、遊戲，甚至動畫、音樂劇，至今已累積了無數作品，原作亦剛於上月發表系列作第 14.5 號《東方深秘錄》的正式版與第 15 號《東方紺珠傳》的體驗版。

「東方 Project」以一種不完全商業化、放任野生又帶有自律的發展模式，成為了同人界的「奇跡」，也使不少人得以藉由相關創作謀生。

至 2010 年高峰期，全日本最大規模的同人展售會、半年一屆的 ComicMarket，竟有 2774 個攤位登記為東方相關；2004 年起，也有了專屬東方系列的年度同人展售會「博麗神社例大祭」（名稱取自系列作的主角，巫女博麗靈夢），2010 年開始每年的展位也超過了 4000，且將於今年在台灣舉辦分場，目前已確定有 194 個攤位、143 家社團參展。

《東方文化學刊》暨「恆萃工坊」創辦者胡又天認為，「東方 Project」的流行不但是值得關注的產業與社會現象，原作者ＺＵＮ的思想，官方作品的內容，也在在對應著現代日本文化及全世界遊戲行業的問題。如在訪談及正作第 14.3 號《彈幕天邪鬼》的附帶文檔中，ＺＵＮ就曲筆批評了時下線上遊戲、手機遊戲誘人花錢購買遊戲中能力的做法，認為正道應該是提升玩家本人的能力，而不是虛擬的數據。在《東方文化學刊》第一期開篇，胡又天便引述了《民國無雙》作者鄭立(chenglap)的見解，指出ＺＵＮ的二次創作政策，可以視為一種對弱勢、新進創作者的「品牌支援」，平衡創作世界裡大資本欺壓小資本的生態。

於思想文化，東方系列作更有許多深意可待闡發。「東方 Project」設在一個地理上位於日本，但以結界和現世分隔的「幻想鄉」，幻想鄉收容被外界遺忘而失去存在基礎的神靈、妖怪和物品，喜好民俗而雜學淵博的ＺＵＮ，也就藉由這個舞台，讓海內外諸多玩者重新認識了許多日本神話傳說。來自中國大陸的留學生宮酒姬，即在《東方文化學刊》首期發表了〈生生不息的蛙蛇，重建信仰的奇跡〉，考據正作第 10 號《東方風神錄》中遷入幻想鄉的守矢雙神及現人神來歷，原型是ＺＵＮ

家鄉，長野縣信濃諏訪大社的神祇與大祝，文中除整理史事，也記述了探訪守矢史料館時，從館長處得知，已有相當多的年輕人，也抱著探尋傳統的目的而來，由此可見一部電腦遊戲承載、翻新傳統文化的能為。

台大法律系畢業的多澤氏，也於《東方文化學刊》一、二期各發表一篇文章，探討史實上率先從西洋歸化日本的民俗文學家小泉八雲（Patrick Lafcadio Hearn, 1850-1904），和走過平安時代末期的「歌聖」西行法師（約 1118-1190）與「東方 Project」角色的關係，引領讀者思索ＺＵＮ在取材歷史傳說上的想法與分寸。

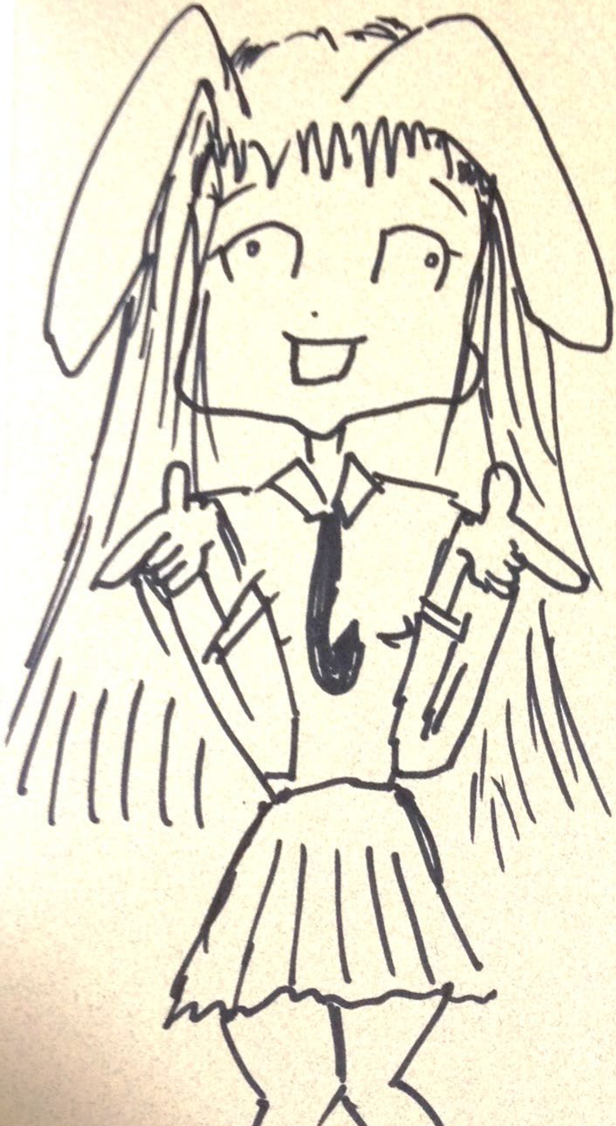
本行專業為華語流行歌詞研究的總編胡又天，亦於一、二期撰寫了〈東方中文同人歌曲綜評〉和〈東方中文填詞心得〉，討論了具有不少愛好者，卻甚少得到關注的動畫歌曲、遊戲歌曲的中文同人創作，而且站在同為創作者的立場，從大體的命意謀篇，到細節的鍛字煉句，皆盡量不虛美、不隱惡地分析常見弊病，提出改進建議。文中對愛好者不少、但佳作甚少的古典中國風作品，更有詳細論述，還有兩首從汪精衛(1883-1944)、柳如是(1618-1664)詩詞集句而成的歌詞習作，足可供人比較，真從古典文學傳統出來的，和今人作品的差異。此等著重於技藝探討的評論與習作，在整個中文樂評界與學術界都是極為罕見的。

《東方文化學刊》發刊詞表示，在如今這個網路時代，出這麼一本實體刊物的意義，乃是「幫大家打氣」：經由對自己研究、創作、心得、感想的認真整理，向世界宣告「我們來了」，當年看漫畫追卡通打遊戲的小孩，已經讀到碩士博士，進入各行各業，足以運用成熟的閱歷與知識，堂皇地將研究ＡＣＧ作成和研究經典文學、藝術、歷史、體育

競賽一樣富有內涵而光彩的事，促使讀者及社會大眾洗脫以往的刻板印象。

胡又天進一步指出，「東方 Project」原作者將主角博麗巫女設定為具有「不受任何力束縛的能力」，全系列作的美術、劇情也以悠閒為基調，這可以說是對應著過度在乎他人觀感、刻求自我規制的日本社會問題；如果我們能體會到ＺＵＮ在創作及其方針裡寄托的心意，和他歷年來適度行商而不為商業所役的示範，再參照古往今來各種藝術品所含蘊的人生思想，我們或許也就可以擁有一種不受外力束縛的「博麗精神」。也希望廣大同好與各界人士能多多支持，讓《東方文化學刊》得以繼續辦下去。

《東方文化學刊》一、二期同時發表，採 16 開本，第一期 176 頁，第二期 160 頁，字數共計約 148000 字，亦於台灣露天、大陸淘寶網站販售，香港代理店家接洽中。6 月 6 日在三重體育館的攤位編號為 C-19，與社團「冰結幻想」合攤發售。「冰結幻想」創辦人 Davidsan 是美國德州大學奧斯汀學院作曲系學生，將在本屆會場展售兩張鋼琴獨奏ＣＤ。



藥不能停

胡又天
2016.9.1

《東方 Project》世界觀建構所能給我們的啟發

按：2016 年 11 月初，二維鏡像超幻想 Market 的官博君在 QQ 上與我作了一次訪談，定稿後發在微博上，我也轉貼到了本刊在知乎上的專欄[1]，現亦收錄在此，略去部份圖片，連結則改以腳注直接附在頁尾。

①這是一篇很嚴♂肅的訪談，請停止吃零食、摳腳丫、打遊戲、看新（li）番等行為，並等待心平氣和之後集中精神進行閱讀。

②如果你已經從「萬物皆可東方」的各式作品中體會到了東方的廣度，相信通過這篇訪談你可以初窺到東方的深度。如果你已經體會到了東方的深度，那麼也許這篇訪談能夠為你帶來一些不一樣的視角。

③配合《東方文化學刊》系列一起閱讀，風味更佳：（購買連結）

④篇尾有各種相關資料與文中提到的一些資源，請自行享用。

---

[1] https://zhuanlan.zhihu.com/p/23669752

(這裡以 QA 問答對話的形式來展開，Q：吃饅頭的小編 A：胡又天)

Q：如果要選擇一個點作為話題的起始，「怎樣入的坑」應該是很多人感興趣的，不過看過《東方文化學刊 4》的讀者應該都知道你是從《東方年代記》遊戲入的坑。那麼不妨說說在此之後你接觸東方的脈絡吧。

A：接觸《年代記》之後，一開始是在 PTT 的東方板上爬文，瞭解了一些基礎知識，然後有從搜尋引擎上搜到「東方幻想鄉」論壇，在上面看了一些二創作品，之後也去尋找正作，然後找到了喵玉殿論壇[2]。因為喵玉更新最勤，而且有一群靈魂人物在主持討論、板務和活動，所以之後主要就是上喵玉，偶爾看一看貼吧。雖然貼吧的人氣還是比較高，但系統先天限制，使得它看起來不免紊亂，所以就偶爾才看一看。

說起追一部系列作這種事，可以用「順藤摸瓜」來形容，你會沿著脈絡，尋找一切相關的資料，從它衍生的二創，到它根據的零設；一般入了坑又有點時間的人都會這樣，而我有時間，本行又是歷史系，入過不少巨坑，所以也滿快就進入狀況，把很多重要作品都掃過一遍了。

那時不好好寫論文，就在幹這個—大家想必喜歡看到這種令人輕鬆的敘述。不過做人還是要認真，不能只是饅饅來，所以我後來就認真做了這一些東方同人。

---

[2] http://bbs.nyasama.com

Q：能說說自己比較喜歡，或者印象深刻的二創作品嗎？

A：娛樂的時候，我口味比較重，喜歡惡搞的東西，如果你看過我畫的《小叮噹Ｘ》你也會懂。所以同人漫畫裡我第一個會想到的是《鬼巫女》，再就是「饅饅來」大系了。小時候我看《鳥山明漫畫教室》說「漫畫就是要誇張」，這些惡搞作品都有做到。但誇張也要有法，這個法，大抵就是把人的某一兩種秉性去到盡，看會搞成怎樣。《鬼巫女》本身不算有什麼深度，但它在歡樂惡搞的同時，也沒有過度偏離「鬼」的一般形象與幻想鄉的一般設定。饅饅來則勾連到人類的各種惰性、劣根性，簡直能獨立於東方而自成一系了，這裡就不多談。

若要講認真之作，如果只講這款沒講那款，不免有些厚此薄彼吧。不過還是可以講一些公認的佳作，如同人ＲＰＧ《東方自然癒》[3]，這是基於幻想鄉的運行機制而作的同人，比一般基於喜好角色的同人深了一層。台灣社團「Twlight~日月之境」的同人ＡＶＧ《祈風》[4]，也從守矢一家出發，作出了一番對「信仰」的詮釋。如果要從這題目說下去，同人漫畫《風哭了》也從古代講起，闡釋了他們神道的源流與內涵。這種會講述到文明核心的作品，是我比較看重的，因為我讀歷史系的時候也是在思想文化史上用過比較多的功夫。

[3] https://tieba.baidu.com/p/4230147614?red_tag=0806994547
[4] 《祈風》ＯＰ：http://www.bilibili.com/video/av1292912/。遊戲本體現已可在 Steam 平台上購買。

這就關聯到一個重要而實際的問題：我們對世界觀的把握，對思想的理解，對情懷的感知，這是一個好劇本、好故事的核心要素，比什麼套路都根本。近年我們的大眾娛樂產品，很少有人能做到這一點；能把功夫練到這層的，又很少有人來創作。所以我就特別關注這些，也想多談一點，幫助自己和大家在這方面有所增益。

《東方自然愈》遊戲截圖

Q：一般來說，娛樂向作品總是更容易流行，而胡大則接觸這些「深一層」的作品更多一些嗎？是否也是因為這些作品才開始對東方的一設與考據開始感興趣的呢？

A：我是深淺都看。貼吧和起點上面很多東方同人小說，我也有看，有一些寫得很歡樂，夠好笑，我很喜歡；但當然，這種書只要作者夠敢玩，是比較容易討喜的。如果要深一層地往正劇走，去深挖人物關係和幻想鄉、東方世界觀中各種緊張的生態，就需要比較高的功力，很難出現令人折服的作品，那也只好看過便算。但話又說回來，如果作者的修為真的已經高到可以駕馭整個東方世界觀，又有寫長篇的恆心毅力，他應該會比較願意去寫自己的原創作品，我也會這麼希望，畢竟你高到一定的程度，如果還做別家ＩＰ的同人，未免不太划算。所以這也是滿矛盾的。

一設考據，我最開始就是看到 babylina（多澤氏）寫的對小泉八雲、西行歌聖的考察，後來我也就請他修訂，發表在學刊一二期上面了，就是〈從小泉八雲看「梅紫一體說」〉和〈西行逸事考—談西行法師與《東方妖妖夢》之關係〉。我認為，一個作品如果能吸引到人來為你認真寫一兩篇長文，那就基本可以算是成功了。於是我也就開始覺得可以做一做《學刊》。

Q：說到《東方文化學刊》，最近你還主持編譯了東方音樂研究本《遊戲時代的新邦樂》，看來除了世界觀與考據之外，音樂也是你很感興趣的一部分？

A：東方的音樂當然也是吸引我的一大要素。我的音樂品味很普通，就是喜歡旋律動聽的曲子，雖然也有學著欣賞一些比較古老、前衛、另類的，但聽覺上還是最喜歡這種 1980-90 年代流行歌曲和遊戲音樂的風格，而ＺＵＮ做的就是這個，做得很出色。正好我也寫歌詞，歌詞是我的看家本領，你問我歷史、中文、遊戲知識，有一堆人比我更專業、更精通；但如果講歌詞，或要寫歌詞，我敢說我有不少心得與功法是獨步天下的，我博士論文就是研究華語流行歌詞的演變。可惜以前太懶，沒多積極找人合作，成品很少。現在聽到東方有那麼好的曲子，又開放二創，而中文同人曲又很少，我當然就手癢了。於是兩年多下來填了差不多十首，例如日前在微博上轉發滿多的〈愛的火花〉[5]。我做這個，要鬼畜、要正經、要深情都可以的，而且我會考量場合來量身打造。目前就正在與人合作一首〈祈望〉的ＰＶ，希望這個月就能和大家見面。歡迎有興趣的編曲、剪輯、歌姬、歌基前來洽談合作，目前二次元圈子的音樂水準遠遜於我們主流或獨立樂壇，現在你要紅還是不難的，等再過一段時間，那些強者進來玩，你就比較困難了。另外，我們日前翻譯的《遊戲時代的新邦樂》第一卷已經出版，第二卷正等待作者發來修訂版原稿，也歡迎有興趣加入翻譯組的同仁私信我留下聯絡資料。

Q：好的，回到設定這一塊來。其實東方涉及的內容很多，而且世界也是隨著新作不斷擴大的。那麼在眾多的世界與人物設定，以及相關的考據中，有哪些你特別關注或者感興趣的部分呢？

[5] https://www.bilibili.com/video/av19626916

A：官作目前有三條線，第一是每一部正作，到最近的《深秘錄》與《紺珠傳》是新局剛開，還不明朗；第二條是以漫畫《茨歌仙》和《鈴奈庵》為中心，《三月精》和小說《香霖堂》輔翼的線，它們的功效是圍繞著正作，從不同方面表現幻想鄉生態，和各種被遺忘的文化。第三條就是音樂專輯中的秘封組線路，設想的是一個將科學主義推到極致、幻想空間更被扼殺的未來，它既和幻想鄉形成對比，也與幻想鄉一同和我們的現實世界形成對比。在這個對比的關係下寫出的故事，便不會只是角色自己在跑，不會只是轟來♂轟去或玩來♀玩去，而是可以讓各家作者承載一些對現實的反動的。我們幾個在編書的同仁，都發現了ＺＵＮ是有意識地在帶風向，把主題往這上面帶。所以我也會比較關注這方面。

　　我們《學刊》第五期「科學世紀的幻想」，就以此為題，收錄了四篇很犀利的探討。其中，院長 each 從漫畫《幻想鄉緣起》和後來的《鈴奈庵》劇情指出，八雲紫一直控制著幻想鄉的歷史書寫與教學，如此控制人類的認知，來確保妖怪的存在狀態，而稗田阿求對此是有反意的。我本人是歷史系，對這種與欽定史學周旋的情節最敏感了。我很期待看到神主還會出什麼招，同人作者又還能怎麼解析，或者開出更多腦洞去發展這個設定。

胡式特色簽繪

Q：腦海中浮現了紫媽騎著獸化的狂暴慧音大口大口地吞噬歷史，阿求以筆為劍奮力反抗的樣子。

A：由此我們也可以看出，神主很擅長運用藏閃、側寫的筆法，而且他很有耐心，很能忍，設丁先鋪好在心底，就像「冰山理論」－－你的設定是一座冰山，人家一眼只能看到表面上的東西。ＺＵＮ就是這樣，每一作透露一點出來，而又可以再隨時調整。

如果這是連載小說或漫畫什麼的，這些伏筆埋個幾年，也應該漸漸收線了。可這是多種媒體共構的二十年大坑，劇情進展的步調很慢，這就更可見其耐心了。而同人作者在這之中的空檔裡，也有很多可以玩的東西。這賦予了東方同人除了角色魅力以外的另一重魅力，就是看你能端出什麼「史觀」或是世界觀，去和讀者、和原作較一下勁。

我們中文世界，有幾個坑，是能容納這種層級的同人作品的呢？有兩個超級大巨坑，一個是中國史，一個是神話。在這之下，還有武俠、仙俠、方術這些類型小說。但如果要論哪個單一ＩＰ或單一作者做到了這一點，目前數得出來的，似乎有金庸，有《盜墓筆記》，有霹靂布袋戲；《無限恐怖》開展的無限流勉強算半個，但它能承載的人文意義有限，先天上又有許多侵權之嫌，很難稱道。

上面提到的這些系列，所能容納的同人創作的深度、廣度、與現實議題、歷史文化對話的程度，也都還各有不足。東方 Project 當然也不是像「萬物皆可東方化」那樣的什麼都能做，但它世界觀所拉出的彈性，是我所看過，人所創作出來的系列作裡最高的。所以我認為它值得我們加意觀摩。尤其，十多年前，《悟空傳》的作者今何在和幾個網路文學初興之時的朋友，合作過一個「九州」企畫，也是從構建世界觀做起，然而失敗了。研究這個的成功、那個的失敗，對我們現在和將來的創作者，會是很有意義的。

這裡補充一點：其實像《盜幕筆記》等書我只看過一點，這方面的知識是從《網絡文學經典解讀》第五章〈盜墓小說：粉絲傳奇的經典化

之路〉看來的。這本書很新，北京大學出版社今年 2 月出版，非常厲害的一本書，超 L 級的一流研究，北大中文系的老師和同學寫的。

書評參見：https://zhuanlan.zhihu.com/p/23801999

Q：之前只是從各種音樂漫畫小說的細節去看東方，原來從宏觀的 IP 世界中看來，東方是這樣一副景象！

A：當然如果要論彈性和可以深挖的內容，沒有一部作品比得過歷史。但我們創作又要顧及娛樂性，要懂得安插群眾喜聞樂見的要素，又不能讓套路僵化了劇情與角色本應能有的內涵，這就需要各種各樣的「類型架構」，去導引觀眾第一眼看到時的預期心理。如你看到東方就會預期有彈幕、神道、萌妹子；看到盜幕你就會預期有土話和粽子；看到仙俠、武俠、機戰、布袋戲、京劇、崑曲，都會有不同的預期。創作者和業者就是要善用類型的優勢與劣勢，來揚長避短。

例如你要在東方裡講科學，那肯定是不能像科幻小說那樣科學的；但你如果不是講一翻兩瞪眼的物理化學，而是探討「人的認知對現實的影響」，那麼東方和科幻便是各擅勝場，且能互相補注。所以我們看到ＺＵＮ也用了很多量子力學的術語來給符卡、樂曲命名。他不跟你講什麼方程式，你也不會想看他作什麼推演和證明；**他就是從人文與哲學上發想，把這裡面的概念和幻想鄉的世界觀作一番交織**，最終的目的是為了拓展我們的想像空間。這便是一個懂行的、有 sense 的創作者的玩法。

而且ＺＵＮ很懂得留白。創作者中有不少設定魔人，喜歡把設定搞得愈來愈精密複雜，我們看他怎麼解決其中的自相矛盾，看他終於整到能自圓其說，或許也就不怎麼想碰了—都讓你玩就好啦，我們還玩什麼。誠然讀者也會有設定狂，但是在作者的興趣和讀者的興趣之間，分寸還是要拿捏好一個度。

與量子力學「波粒二象性」有關的八雲紫的符卡

Q：而東方的世界觀之所以「彈性十足」，正是因為它包含的內容又多又廣，卻能夠以這種方式彙聚成一線而成吧？

A：與其說東方能「包含」，不如說能「連結」。

它能勾連歷史、民俗、宗教、科學、文學，也能玩ＡＣＧ圈內的名作梗。但你說ＺＵＮ自己有寫多深呢？沒寫很深，有時候寫到了深一點的如《香霖堂》，如《求聞史紀》，他還故意不用上帝視角來寫，而是用知識有限的半妖、人類的視角來寫。這一來是保持想像空間，二來也

可以藏拙避險。你書讀再多，玩家裡一定有在某一領域上比你更懂的人。

這裡ＺＵＮ就懂得不做、少做超出他能力和知識極限的東西。例如道教的部份，他的引用與詮釋就都比較模糊。我們看仙俠小說和各種江湖術士套路長大的人，很容易就可以在這方面的知識上超越他，然而因為ＺＵＮ的態度基本上也還是比較謹慎的，沒有太亂來，所以我們也不至去黑他，反而是可以運用我們比較深的理解來作二創，去在同人作品之林中嶄露一下頭角。

你的專業知識超過誰，或者被誰超過，都不是什麼了不起的事；你能拉出一個場子，結成一個圈子，讓超越你的人給你作貢獻，這才是高人。根據《網絡文學經典解讀》所述，《盜幕筆記》的同人也有不少做到了這一點。而我自己看過的，也有一些布袋戲同人在許多方面作出了比原作更精妙的解釋。歷史就更不用說了，我們史學界和小說界都一直在這樣做，網路時代以來更湧現了愈來愈多既精彩又紮實的作品。例如《三國志姜維傳》，對三國的理解，對古文和漢詩的運用，它一出就蓋過了幾十年來所有遊戲作品。我真想看到它改編為影劇[6]。

---

[6] 這裡可以透露：《三國志姜維傳》改編電視劇的企畫《季漢之殤》已於 2018 年備案，此中我〈還原漢晉士族的抉擇與生態：獨家專訪《三國志姜維傳》作者 Ratchet〉（http://www.chuapp.com/article/285169.html）這篇訪談也有起到一點牽線的作用，不過以目前的政策和市場環境而言，還不知道什麼時候才能正式開拍。

融合了諸多元素的傑作《三國志姜維傳》（學刊三期 P128 亦有介紹）

A：另外我們還應該注意到，ＺＵＮ對待他的作品，是「不重複」的。

Q；哦？這個「不重複」是指？

A：遊戲、漫畫、小說，全都是不同劇情。遊戲裡演過的漫畫就不演，頂多約略提到。人工很寶貴，ＺＵＮ讓畫師去跑一條不同的線，他自己累一點多寫幾條線給漫畫家來畫，而不是像《Fate》系列那樣，就讓漫畫家耗費幾年青春，把遊戲劇情照畫一遍，即便有所差異，也不會很大。入坑以後，我也補了《Fate》遊戲和動畫，可是其官作漫畫我看了一下就不想看了。不是他畫得不好，而是我會傷心。他們這樣搞還不只一次，而是每條線都搞一次。這個太令人不忍了。

所以ＺＵＮ說「如果做動畫應該會是新的劇情」，我想這是必然的，這樣也才有意思。這種思維，就和業界一般打安全牌的思路不一樣了。我們這些年來也有不少小說、遊戲改編的影劇，那麼你怎麼改編呢？全部乖乖照著搬演，僅作微幅刪修？開頭照搬，中間開始不一樣，這裡加一些那裡減一些，最後拉回來或者不拉回來？又或者，是在同一個世界觀底下，作出一個嶄新的故事？成功的例子是怎麼做的？有趣的例子是怎麼做的？有成功又有趣的嗎？這裡面又牽涉到原作者和改編者之間的尊嚴問題。最理想的情況，是他們都懂行，對作品的意蘊也有共識，而能互通有無，選擇最適合的手法，這裡不改，那裡小改，某處大改，整出一套傑作；京都幻想劇團作《秘封活動記錄》就有這個野心，當然這挑戰是非常艱難，有賴大家牽成。次之，就是比較外行的人聽內行的人指揮，以達成任務為主，ＺＵＮ與漫畫家的合作也是這個模式。再次，是按套路來交出量產型的行貨，如近年許多輕小說改編的動畫，

之所以看起來還可以，是因為業界的基本水準在那裡，他們又能持續地超限壓搾人力，然而這麼多人力被超限壓搾，只是為了按套路把原作再演一次，也是令人神傷。最下，就是亂搞、引戰，鬧到沒趣。

Q：說到改編，我就想起了《仙劍》和《軒轅劍》改編成電視劇這事。因此竟然形成了遊戲粉和電視劇粉兩群人，而且吵得不可開交，也是令人喟歎。

A：雙劍的改編作就是令人感嘆的較次的兩級。癥結在主事者心態鎖死在錢眼裡，不敢也不知怎麼放手給對的人去做。我們可以不苛責他，但不論你苛責不苛責，他都不會做得比較好。那誰能做得比較好？我們就寄望在那樣的人身上，幫他出錢出力拉人氣。

中國大陸有一點是我很讚賞的，就是影劇、遊戲界的評論風氣很盛，水準也不低。影劇界是有一群學院出身又懂行的專家，遊戲界大家都是從小屁孩起步，如今也漸漸成為能夠貢獻實學的強者。我們寫作這些研究、考據和評論，雖然和實際的創作有一段距離，但也是可望有所裨益的。台灣香港在這方面雖然領先幾年，但很可惜這股能量沒能足夠地與業界貫通，如今也就是四散而各行其是。現實的市況總是嚴酷的，然而我們這些評論者和一般玩家的口碑，也足以撐起一些小氣候。這就是我們現下正在努力、也應該繼續努力來做的。

Q：臺灣香港業界忽視掉了讀者的評論回饋這一環嗎？這是為何呢？

A：這裡面有錢的問題，習氣的問題，講不聽，聽也總有各種藉口說做不到、沒搞頭。其實這種情況每個地方都有，你只能希望真正懂得把事情做好的人，能找到足夠的人和錢，把東西做出來，然後活下去，然後或許建起產業鍊。大陸有些人開始這樣做了，有一些做起來了，然後我們的能人就跑來和你們一起做，本地就更加搞不大了。

當然，規模小一點的團隊與個人，還是做得起來的，如雷亞公司。但你想搞大，現下就只有加入美國、日本或大陸的勢力來靠行。這是殘酷的現實。中國動漫近年正在追趕美日，目前為止的作品還都很少有水準以上的表現，但如果不做，那就只能絕望。

Q：原來如此。身處大陸這邊，總是會聽見許多對國產作品的批評，看到種種不好，對自身的優勢反而難以察覺吧。有了對比，才會有發現。

A：人都是這樣。所以話說回東方 Project 的世界，一個幻想鄉，一個科學世紀，能給我們的對照，就是它所能引發的情懷，也便是魅力之所在。

再有一點必須要指出的是，我們的主流社會，會愈來愈不歧視動漫遊戲這些東西，原因很簡單，因為我們這些人長大到變成主流了。日前我逛臺北的大陸書店，買了《讀庫 201601》，裡面就有一篇長文是談開放式世界遊戲的。我 2007-2010 年在北京讀研的時候就很喜歡《讀庫》，常常買，它觸角很廣，格調也不低，而今它也將電子遊戲與其他文藝一視同仁，這種平心就是一個信號。我剛剛看他們網站，他們還出

很多歐美遊戲大作的設定集，做中譯正版。你說他是為了賺錢也好，但他大大方方地付出心力做這個來掙你的錢，這就是一種大氣。

Q：今天我們已經聊了不少內容了，時間已晚，那我們就以最後這個額外的問題結尾吧～～在《東方文化學刊》的 1、2 期中，有不少關於饅饅來的內容，我也是看了學刊之後才發現原來它遠不止是吉祥物包子或者噁心丸那麼簡單，有這麼龐大的系列作品。按理說它屬於東方的衍生，但和一般的二次同人又大相徑庭，不知道胡大是怎麼看的呢？

A：饅饅來我認為是那個奇葩的、可愛又欠揍造型，打到了我們人類很多原始的情感；創作者又把人類的劣根性貫注到他們身上，讓它去到盡，這個集體創作遂衍生出了極可怕又搶眼的魔性。

另成體系的 饅饅來／油庫里 系列

同人作品皆有根基。一般的同人，根基於原作；但饅饅來這種，就是找到了另外的根基，於是長成了一株可以說完全不同的大樹，甚至可以獨立存在。中國的類似作品，有《金瓶梅》之於《水滸傳》，古龍《流星蝴蝶劍》之於 Mario Puzo 的《教父》。一開始有些人物和情節是抄原作的，但後面就不一樣了。早一點的，也有《莊子》之於《論語》，各家各種偽託之作，把孔門的人物借來說自己的話，然而這種的，它一開始就是他自己，不是孔門弟子、《論語》同人。關鍵在於你紮根在哪裡，你的主題和原作有什麼區別。饅饅饅來是愛、虐、惰性、生物本能這些生態，和東方的「人文的遷化」、「幻想的保存」有別。《金瓶梅》是講一個沒有了信仰和道德的世界，只剩下慾望，會搞成怎樣；這和《水滸傳》的兄弟情義、造反難題有別。古龍則寫到底還是古龍，寫他的寂寞與自由，和《教父》的社會描寫又有別。

上述這些，都有寫到、連繫到很多真實的東西，人性的、世界的、社會的實相。「藝術在使人看見」，能做到這點，讓人得以見自己、見天地、見眾生的作品，便是值得正視的，有高度和深度的。它們或許在個別方面有精粗優劣之別，但不能從本質上說誰比誰高。至若沒能在這些「真實」上面紮根的，不論它是原創還是同人，先天欠缺，就要低個一檔了，最強也不過是好一點的娛樂作品。

我們看了成千上萬本書，也會繼續看下去、玩下去，其實我們並不會那麼渴望說有一部完美的傑作出來，這種要求太難。我們可以期望的，自己也能做到的，是一部作品在某些方面、某個課題上有些新意，或者能讓我們看見更多我們之前不夠清楚的人事時地物細節，又或者是享受一下「有人正在為著我們努力做這個」的感動。這樣我們就得益

了，也有理由把它推薦給別人了。如今資訊流通，我們能和各種 3A 級大作爭什麼呢？也就是爭這一點傳遞慧命的情火靈光[7]。這是我多年以來在無數作品中體認到的，也是我在東方 Project 體認到的。便以此與大家共勉吧。

[7] 「慧命」是佛家語，指法身以智慧为生命。我卻是在張元老師（我大四時修過他的《資治通鑑》選讀）主編的一版高中歷史教科書看到一句「新儒家存續慧命於海外」學來的。張元老師在課堂上說過「讀史不可無靈心善感」，我這裡在 QQ 上打字，打到此處，莫名就蹦出了「傳遞慧命的情火靈光」這個又文藝又不文青的句子。如果我不說，大概沒幾人認得出淵源，然則，適度地在其他圈子刷這個圈子的東西，維持一點存在感，還是很有必要的。

同人以上，商業未滿；何去何從，才好發展？

本文作於 2017 年 1 月，原是某展會的場刊邀稿，針對「同人作者的生涯規畫」這個題目而寫，不過我寫得太長了，人家沒法用，我就自己在網上發了。發出後有不少讀者回應，說頗能命中自己目前迷茫的生活狀態。兩年多過去了，大家又發展得怎樣了呢？

前言

好的，你是個同人創作者，也許是一個社團的成員，或者是自己一人辦一個社團。你入坑已有一段時間，發過一些作品，跑過不少展會，認識幾個朋友，有了一些名聲。算一算，一般商業所謂的生產、研發、管理、行銷，這幾方面，你都有經驗了；雖然規模還小，但總比沒做過的人有概念了。

然而，年歲漸長，你越來越不能滿足於小打小鬧了。如果你不想只做興趣，你還想要往更高的地方邁進，或者做原創的作品，或者在產業鏈上佔到一個專業，或者……那麼，怎麼辦？

不，你的第一個問題不該是「怎麼辦」，而應該是「我準備好了

嗎？」「我真的想做嗎？」

我們都知道，等級提升以後，就應該去做難度比較高的任務，但你真的想做嗎？尤其是，當你對業界已有一些瞭解，也看過幾個同人轉商業失敗的例子以後。

或許我們應該直接問一個最遠大的問題：「你這輩子想幹嘛？」

讀書的時候，你可以說：「先畢業再說，想太多也沒用。」畢業的時候，你可以說：「先活下去再說，想太多也沒用。」工作了以後，你依然可以繼續這樣說，但讓我們誠實審視一下自己的內心吧。大多數時候，我們都是不想去想，所以就用一個簡單的藉口或者答案拖著。

或許你害怕說出一個偉大的目標，例如「復興中華文化」之類的，會被人吐槽不切實際。可是回頭想一想，你當初進來搞創作，就已經不是什麼實際的事情，而是愛與熱血與夢想、理想之類的事情。我們已經是在作夢了，為什麼還要怕把夢作得再大一點？是怕被否定呢？還是怕自己其實並不那麼有追求呢？

也許你整理完思緒，覺得自己並不那麼有追夢的志向和能力，或者只想悠閒度日，那麼，你適合回到現實，或停留在一個比較舒服的位置，把同人創作當興趣，量力而為、細水長流就好。這樣，便不至於耗損了寶貴的青春，才發覺自己其實並不真的想做這些事。

而如果你還是想做，那我們就往下談吧。下面，讓我來分享一下，即將畢業、上路的我，對「把創作當事業」這個心念的疑慮與考量。

是不是「不想費力去找別的工作，就繼續做這個好了」？

我是一直都有著一些遠大志向的。我小時候的志願就是做電腦遊戲，中學以後因為懶得學程式語言，改為想當作家，並且在經典和前輩的影響之下，把「復興中華文化」這個文明級的大志牢牢放在了心裡。但你想也知道，身為一個家境並不差、又跟遊戲一起長大的現代人，不太可能真的那麼堅忍弘毅的。

我二十歲出了一本散文集[8]，二十四歲出了一本詩集[9]，又研究歌詞，也想做個詞人，然而並沒有多麼積極伸展觸手去和什麼專業團隊合作，只繼續零零散散寫些文章，到現在也積了幾十萬字，大多數時間還是在混。因為還沒有合意的正職想做，就去讀了碩士，然後又讀了博士，中間沒好好寫論文，出了個《東方文化學刊》入了同人圈，然後就到現在，好容易論文也過關了；於情於理，終於都不能再混了。怎麼辦？

我可以跟你說很多冠冕堂皇的話語，等一下我也確實會說，但現在我先說老實話：驅動我作出決定的、最核心的想法，不是什麼大志，而是「不想費力去找別的工作，就繼續做這個好了」。

---

8 《玩世青春－附中三年記》，台北：聯經，2002 年 9 月。
9 《寶島頌－胡又天詩歌集》，台北：時英，2006 年 3 月。

為了將這個想法合理化，我就把大志端出來。具體做什麼呢？我想：我讀了歷史系和中文系，就做歷史好了。選個最大的題目，那就把中國通史、諸子百家重新講一遍；不可能做得完，但可以先把這範圍圈起來慢慢開發。於是我就跟朋友說：「我們小時候都看過蔡志忠的諸子百家漫畫，鄭問的《刺客列傳》、《東周英雄傳》這些，但長大以後再看就發現它滿多錯誤的，而快三十年過去了，這幾本還在賣，也沒有多少人來畫新的。那我為什麼不來做這個？我可以結合學界近幾十年最新的研究成果，我可以運用現代的多媒體手法，從短篇開始一步步做起。你想，我們這一輩人都漸漸結婚生子了，等小孩長大到可以自己看書，我們會想給他們看什麼？我就來做這個啊！如果真能做到，讓我們下一代小時候看的書裡面，有我這麼一套，這輩子也就值了。」

然後，重點是：「**反正我如果去做其他事情，也不會做得比別人好。**」

我發現我和很多人都說了這句話。但真的是這樣嗎？

我學歷史，養成的一個習慣是：人家說什麼話，你除了要審慎辨別真假，還要留意他為什麼想要那樣說。對待自己，也要一樣。我分析了一下自己的心態：我是想要別人更認同我呢？是想把自己說得低一點以避免過度吹噓的嫌疑呢？還是我在**逃避思考自己其他的發展可能**？

都有。而最要緊的、也最要命的心態，就是：**只想做自己愛做、能做的，於是就給自己灌迷湯**。

自由自在，人人都愛；你每聽說現在外面工作環境多麼差，會怎樣

地把每個人都逼成智障，窮忙、瞎忙……你就更有理由堅持「自由業」這個選擇，從而不去考慮：你要做好、做久、做大，就要有紀律、有組織，要和現實中的生態與規矩相容；你現在不學，不看那些能妥善處理此等問題的公司與案例，那將來輪到你的時候，你會不會變得跟那些被奚落的失敗者、老屁股一樣智障呢？這個問題不用多問，因為你現在就已經是智障了—而且比生理上的智能障礙還糟糕：你是畫地自限。

《蜘蛛人》說「能力愈大，責任愈大」，而我們如果不想多負責，就會傾向把自己說得低能一點，請大家放自己好過。或曰：我不是不負責任，我是想掌控對自己人生、事業、作品的主導權，做有價值的事，不負無意義的、他人強加的責任。這當然也沒錯，但漂亮話誰都會說。誰來決定什麼有意義、什麼有價值呢？主流社會的正常標準是：由利害攸關者(stakeholder)決定，或論公益，或取私利。但你既生活在這年頭，你首先想到的八成會是「只看錢」、「權力」、「虛榮」之類最壞的答案，這樣你就有理由拒絕被評判。那誰才能評判你呢？當然就是你自己，還有以你為中心的愛你的人。這樣，你以自訂規則的方式，把「球員兼裁判」的資格拿到了，似乎可以心安理得地過下去了，但結果當然也就是小圈子取暖。

其實這是人之常情。多少公司和國家，爭取的不都是一個球員兼裁判的壟斷地位，一種可以穩穩賺、爽爽過的日子，不用被麻煩的事情扯來扯去？他們能量大，能壟斷大片地盤；你能量小，就壟斷你自己。世事當然不可能這麼稱心如意，人也總是需要跟他人來往，所以我們也願意妥協：大公司和大國，就結成方便逐利的大圈子；小社團和個人，就組個方便取暖的小圈子。

再推下去，人都想付出少少、得到多多，也知道大家都是這麼想，所以會發明各種手段來凹人，例如推崇各種無私奉獻之類的，而被凹的也會想辦法反制，於是我們有了「假公濟私」之類的成語……來往多了以後，就形成了我們今天的國際社會和商業社會，一套儘管有再多無意、故意、偶然、必然造成的漏洞，但至少要在正常狀況下，在自己人內部講究公平的規矩。於是，我們也有「天道酬勤」之類的成語，而志氣未泯的組織與個人，也就懂得把心放大，時刻砥礪自己去追求更高的目標，直面現實的考驗。古代的經典，也是這麼引述著更古的經典：

湯之盤銘曰：「茍日新，日日新，又日新。」《康誥》曰：「作新民。」《詩》曰：「周雖舊邦，其命維新。」是故君子無所不用其極。（《大學》）

我們的祖先早就明白人類的惰性，早就瞭解大圈子小圈子都會怎麼爛掉，所以寫了這些句子，刻在器物上，印在書上，天天講月月講年年講，來警惕自己。有用嗎？如果你只想說「當然沒用」，你就完蛋了。總不會完全沒用的，因為你就可以照做。即便不能時時保持這等恆心毅力，至少也要保持一個「無所不用其極」的意向，推自己一把，去勇敢承擔各種必要的責任。至於什麼才是必要的，也是要理想規劃、實務刪定，而不是我說了就算、我說了才算。

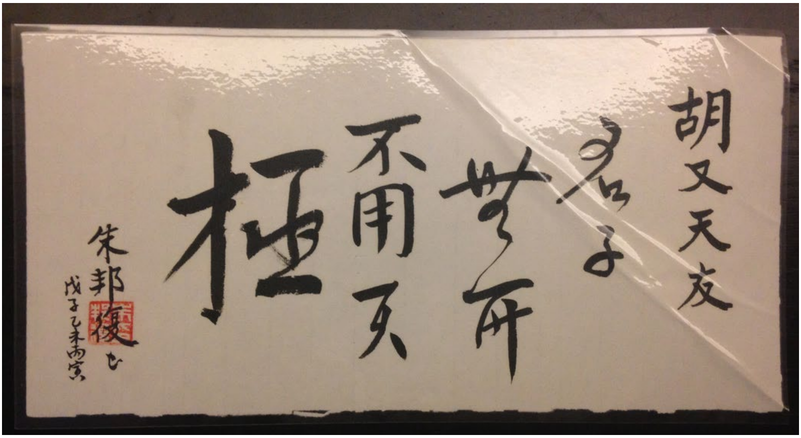


圖 1：倉頡輸入法發明人，「中文電腦之父」朱邦復先生(1936-)，2008 年左右重拾書法，開放網友求字，我便求了一句「君子無所不用其極」，希望將這通常被看作貶義詞的成語用回它的本意來勉勵自己。我高中時極受朱邦復先生著作中的文化使命感影響，立定了志向，也長年關注他工作室的網站。先生一方面繼承了傳統讀書人的心志，一方面開發中文系統、人工智能，也寫小說（推薦自傳《智慧之旅》，《蜀山劍俠傳》的改寫版《峨嵋仙蹤》，及領先「未來修真」類型十餘年的《宇宙浪子》），還做動畫（比 MikuMikuDance 系統還早了許多）。惟因畢生不求私利、不擅經營，思想與今之世風相差甚遠，所以很少人記得他。他的作品均可在「朱邦復工作室」網站下載：http://cbflabs.com/。根據留言板上的消息，先生精力已衰，最近剛從病中恢復，但願還能看到弟子與同人將他這番志業發揚光大的一天。

2019 年補記：這兩年朱先生已不能視事，工作由大弟子沈紅蓮女士承接。沈大姐答網友留言時說了一句「薪盡火傳」，沉重感人。遊戲《黑暗之魂》系列也有燃燒自己的「薪王」這種梗，然而無數玩梗網友竟都沒有刷過這句成語。

回到我們的標題：「不想費力去找別的工作，就繼續做這個好了」，這需要一個追問：「當你繼續做下去，碰到問題，需要你費力去做許多『別的工作』的時候，你做不做？怎麼做？有多麼願意去做？」

如果你真的做好心理準備了，或許我們可以繼續談下去；不然，你還是先去外面工作一段時間，學會真正的業界是怎麼一回事之後再說。這是很多前輩都給過我的建議。其實，如果你真的願意多學、多做，你肯定也不會拒絕先去外面累積一些工作經驗的，只要有適合的機會。
嗯，「只要有適合的機會」。你不會太挑剔吧？當然也不能完全不挑剔嘛。所以也別再問說怎樣才是「適度的挑剔」，我們就先繼續談下去好了。

「同人」與「獨立」、「主流」商業的異同

「同人」和「獨立」有什麼差別？這是一個月經題，也是我們創作者要想清楚的問題。可如果你想要得到一個認真的答案，人家頂多也只會認真地回答你：「大概有一條模糊的界線。」

你對此大概不會很滿意，所以我也認真再想了一想。我先再問一題「『獨立』和『主流』有什麼相同的地方」，從這裡來看「同人」和這兩者的差別，總算給我想到了另一個貼近實情的答案：

「同人」容許隨性與散漫，「獨立」不允許。「同人」不必專業，「獨立」必須專業。

圖 2：2012 年 5 月 26 日，有備而來的民眾截住大佬，對能源問題提出了一串詳細的質問，得到了這句答覆，此新聞畫面隨即在網上瘋傳開來。—最應該專業的政府領導，迴避職責，逼得民眾用功進修專業知識來監督，結果又得到一句油滑的「你不要那麼專業好不好」。它立即成為一句異常反諷的流行語，廣泛用於擠兌。當你是客戶或看客，你會不會想用這句話來跟苦主一起擠兌敷衍塞責的人呢？當你是負責人，面對認真挑剔的客戶時，你心裡又會不會浮起這句話呢？

不談經營架構和原創與否，這裡我們就看「態度」。是不是這樣呢？不全是，但大體上是。同人圈也有專業水準的產品，但我們不會強求大家都和他看齊，為什麼？因為**「低門檻」是同人圈的基本屬性**，有大量業餘的、鬆散的、新手級的作品，這個圈子才好持續讓人覺得「我

也可以進來玩一下」，享受不用作出很強大的作品就能有人稱讚的**和樂融融**的感覺，然後我們的本子、碟片與周邊才好繼續現在這樣，只做這點東西就能賣到這個價錢；專業級的大手、大觸，也才好持續吸收新血與新鈔。—雖然也經常有人嫉妒心或優越感作祟，亂引戰、比高低，壞了和氣，把小圈子搞到沒趣甚至瓦解，但大體上我們是有自覺在維護這個風氣的。

「獨立」就不然了。無論世人給這個標籤加上什麼定義與屬性，反正你是以此為業的了，那你面臨的就是現實世界的商場，你就得玩真的了。或許政府、學校、群眾、天使會給你一些新手紅利，讓你起步好走一些，燃料能燒久一些，但你早晚要能端出真正有品質或競爭力的東西才好活下去。即便失敗，也要盡心盡力了，才算敗得體面，還有望從頭再來；不然，只要有任何一方面不夠認真、沒做到專業水準，失敗了，都不值得憐憫。誰可憐你心疼你，客觀上都是在害你，害你縮回那個可以自我安慰、互相取暖的舒適圈。

所以，為什麼他們會跟你說「同人」和「獨立」之間的界線很模糊呢？因為我們很多人就是有僥倖心態，想腳踏兩條船啊。

有些小團隊，已經是獨立工作室甚至公司行號的形態，但在展會上還是把自己裝作同人社團，圖的就是同人圈對作品質量的期望較低，卻願意出較高的價錢來支持同好。另一方面，他們對社會大眾，又標榜「獨立」或「本土文創」之類的旗號來募資求關注，大吹法螺，有些還真的成功弄到了一點錢。至於他們到底是同人、獨立，還是別的什麼，其實，如果你最後能交出夠好的成品，人家也不會太計較你起步時的一

些手段，畢竟你能這樣玩，我也能這樣玩嘛，保持這個模糊地帶，對大家都好。

只可惜，我們不用想也知道，這樣搞而有好結果的，十中無一。真正能把東西做好的人，比較可能傾向直接見真章，才不屑弄這些虛的。結果呢，就和現實中的其他新創事業一樣，很多人承諾了一堆願景，最後只放了幾個屁，把圈子搞臭了。所幸，群眾不是白癡，我們至少會罵人，而那種人也不會像主流業界大佬那樣有根基有勢力，他是可以被大家罵倒的（雖然放著不管也一樣要倒），於是大家同仇敵愾一下，換換氣，我們還可以繼續做朋友，期待佳作。

我們也確實可以出產佳作：有些能人，並非僥倖，而是理智地研判主流市場太殘酷太難存活了，然後決定認真靠同人市場來謀生，如此成為大觸、大手以後，說不定就可以把觸手伸到更大的市場了，如近兩年的「比村乳業」，他們對性慾[10]、色彩、文體、營銷等各方面的學藝都研究到了某種極致，精準出手[11]，終於成功。

[10] 原作「情慾」，現在想想，還是直接一點好。
[11] 有心人可自去檢索《星期一的豐滿》（月曜日のたわわ）。

圖 3：2016 年 2 月 21 日早上 9 點多，台灣大學體育館 Comic Horizon 活動的第二天，幽閉星光攤位上剩餘的ＣＤ，至中午「完全完售」。

又或者，音樂領域，在主流樂壇早已崩潰、獨立製作慘淡經營的現況下，同人似乎是個還相對有搞頭的市場：我親眼目睹，在 2016 年 2 月 21 台北的 Comic Horizon 展會上，日本著名同人音樂社團幽閉衛星（或譯幽閉星光）的攤位大排長龍，到中午「**完全完售**」，就是帶來的東西全部賣光。我研究流行歌曲多年，這是我從來沒有見過的事，我受了很大觸動。

這兩年我也去過幾場同人音樂會，其演出品質，不客氣的說，是低於獨立樂團平均水準的，甚至有不少歌手荒腔走板、音控混亂刺耳、節目銜接不順的情況，可現場觀眾卻非常興奮，結束後網上也好評一片。

這是為什麼？我想來想去，只有一個最簡單的解釋：因為愛。

更差一些的，展會常常請一些 cosplay 歌舞團，唱功、舞步都只做做樣子，連高中生的水準都不到（學生起碼還有一把認真的勁），而場邊宅友也能成群唱和，也能嗨（他們的叫喚真的比台上唱的還好聽）。這是多麼可愛的一群觀眾啊！那麼，如果有職業級的功力，哪怕只到二流，來做同人音樂，豈不大有可為？或曰你沒有愛不要假裝成同人（以前有過這種事，將來想必更會有），然而愛是可以補習的，至少比沒三五年練不好的功夫容易多了。

不過，我們大部份人應該都還不是具有多年修為的強者；我們的心志，大概也是很難時時都保持勇猛精進不退轉，直面淋漓的現實的。當你可以稍微靠死忠粉、靠賣情懷，來輕鬆一點地賺個一波的時候，你要不要？

主流廠商表示：要，很要，我還要！—這種時候，你可以罵他吃老本、不長進，嫌他早已失了同人的初心，現在又要扮回同人社團的樣子來撈錢。然而人家有老本可以吃，又有人買帳，你罵就罵吧。

所以，我們再問一次：「同人」、「獨立」和「主流」的商業，到底有什麼不一樣呢？我的答案是：**感覺起來不一樣**。

雖然你可以列幾條客觀的標準，例如股權結構、組織架構、販售渠道等等，再剔掉一些「規模大小」、「原創與否」這種容易出例外的條件，但劃到後來你會發現，這些客觀的因素，與我們直觀的認知，還是隔了一層。不要多費腦筋了，我們就問：玩家一看到「同人」、「獨

立」、「主流」的標籤，會想到什麼？會預期些什麼？問到這裡就好了。這第一印象，便相當程度決定了他會怎樣來對你。

如果我們現在是做學問、寫論文，這是一個太粗糙的答案；但我們現在是做生意、賣東西，這個答案，與我們的關聯最大。

舉例來說：一個 64 頁的漫畫本，先不論是不是原創，我們賣 200 台幣、50 港幣、40 人民幣左右的話，以同人誌的標準來說，這該是很豐富的內容、很良心的價格了（一般行情是 32 頁 150 台幣，所以如果你有 64 頁，你可以拆成兩本來賣）；而如果你是獨立出版，你要畫得非常好，人家才會考慮看看；如果你是給主流的商業出版社來出，這個價格，人家會認為你應該要有 128 到 256 頁。或者做遊戲，如果你是同人社團，或者裝作同人社團的獨立工作室，體驗版和半成品就可以拿來賣，還可以配一些周邊和特典，顧客也願意接受比較陽春的品質；如果你給人的印象是正規的廠商，那麼，眾人的期望值也就會比照大廠，頂多低一些。同時，隨著近年獨立製作的興盛，玩家的口味也會愈來愈刁。那麼，你準備好了嗎？

大廠商或許還有一些老本可以吃，我們同人則不然。我們是搭別人的便車（例如做《東方》、艦娘、《Love Live!》、型月、霹靂、金光或其他既有的 IP），或是吃公共的老本（例如三國、西遊），藉著現成的社群與市場，比起原創，我們要做的、要考慮的都少得多，也輕鬆得多。在同人這個圈子裡，我們只要拿出六、七分的氣力，花個幾千幾萬塊成本，就可以得到不錯的迴響；如果把招牌升級到「獨立」，做原創，即便付出到十二分氣力，投入幾十幾百萬，都不見得有回報。你真的準備好了嗎？

同人圈就像是新手村，也可以說它就是一個低配版的藝術界，各種交易、收藏、炒作機制一應俱全；**「低門檻」是同人圈的基本屬性**，它容許隨性與散漫，我們甚至會鼓勵這種情調，這樣才可以保持一個和藹可親的低門檻，吸引更多人前來享受這個氛圍，然後買我的東西。另一方面，與低門檻相對的，是一個天花板，給人一種上不去的感覺－－「同人感覺就是 low」、「到頂也就那樣了」。當然你可以衝上去，只是上去以後就不會被認為是小打小鬧的同人圈了。也許你不願放棄新手村的紅利，也許你正是想要衝上去，也許你想要否認這些刻板印象，但不可否認的是，至少在目前，同人的創作與經營難度的確就是比較低（雖然賺錢的社團並不多，但你虧錢也不會比人家開公司的多）。而我們要自問的是：我是不是在這低難度和隨性的環境裡，養成了一些不該有的壞習慣？

例如最常見人提的，不重契約：微時，大家口頭約定或通個信就可以談成合作，只要不是太爛的人，當不至於為了一點蠅頭小利而違約；然而，當利益大到一個臨界點以後，我們就會開始計較付出與回報，警惕誰佔了誰便宜。佔便宜的一方往往會有僥倖心態想要蒙混過去，而相關人等如果不能及時把心態調整到認真模式，好好來重新談判、訂約，結果就會比較難看，或者讓先覺醒過來的一方得到那或許不大、或許幾年以後屌炸天的利益。

然而，這最常見人提的，並不是最普遍的情況。最普遍的情況是什麼呢？就是我們自己還停留在學生時代的思維，創作像交報告，把自己會的拼一拼湊一湊，做到差不多可以就好了；經營也像玩票，這裡不去、那個不做，也沒什麼大不了；生活更是隨自己步調來，如果你選擇不去

趕那些截稿期限，就更自由—結果就是你的潛能完全沒有發揮。你又懶得去挑戰更高難度的事情，過幾年，當你的兄弟姊妹同學們已在各行各業小有成就，又持續在進修，而你還在原地踏步，情何以堪？

如果你現在已經到了這個階段，又還想再多給自己一點時間，再繼續饅饅來一下子，你可以考慮我幾年前的辦法：去讀個碩士，然後申請個獎學金，再讀個博士，就拿你這些年在做、在看的東西來作論文題目。再然後，你可以當教師、當評論家、當記者、加入別人團隊，或想辦法用這點學歷資歷來做群眾工作，來提攜同行與後輩，至於你腦子裡原先的什麼創作或商業大計就算了，當興趣就好了，你不是那種能無所不用其極地豁命拚搏的人。

而如果你覺得你還是應該拚一點，那我們可以繼續談下去。

制約創作者最大的是性格

我可以很久不和你連絡
任日子一天天這麼過
讓自己忙碌可以當作藉口
逃避想念你的種種軟弱

—伍佰〈被動〉

〈被動〉是一首情歌，但我們也可以把「你」代換成「應該做的事情」、「應該學的東西」、「應該寫的稿子」；這樣，如果你覺得自己

中槍了，很好，你也是一個被動的人。這並不好，但至少現在我們可以從承認這一點開始來想辦法。

想想，制約創作者最大的是什麼呢？很多人都喜歡說是環境，是錢，是法律等等。為什麼喜歡這樣說？因為這樣就可以把過錯推到別人身上。如果從自己身上找理由的話，我說，制約創作者最大的，是性格。

你能作出一點東西，代表你有基本的智力和技能了。還不夠的話，練上去就是了。還是比不過高手的話，你找一片藍海來做，總有別人還沒做過的生意，那就是你的。人脈不夠？經營能力不夠？去找啊，去學啊，去拉人啊，把自己變成適合這個環境的形態啊。但我看到大多數的情況，是懶得去衝，不願去改變，只想待在舒適圈，做喜歡的事情就夠了。

勉強有了一點成績，有了一些收入，那就更有理由確認說我現在這樣子就可以了。如果艱苦一點，也更有理由說能活下去就好了，太遠的事也想不了太多，所謂想不了太多，就是完全不去想的意思。或許不是完全不想，而是想過一些，然後馬上否定說「不可行」，或者再論證一下說它不可行。從結果來看，也和完全不想沒什麼兩樣。

你跟他講道理是沒有用的。這年頭，創作者都是比較任性的人，不然不會來創作。會聽得進這種話、而且會照做的人，也許一早就是走常規的路子去各行各業做事，而沒來搞創作，或是玩過兩下子就不玩了。沒有一點任性和執念，在創作的路上走不遠的；然而正是這種任性和執念，會讓我們不願採行正確的經營方式，或者會堅持自以為正確的經營

方式。別人勸你建議你，你就回他「不懂不要囉嗦」。而就算人家是懂的，你也不會聽，然後你自己懂歸懂，還是混不出頭。

所以，如此整理下來，我們可以說，現在來從事創作，正是時候。為什麼？因為就沒幾個人能克服性格問題，又能生產，又會經營，還會進修啊。所以只要你把自己變成這樣的人，那就相對容易出頭啦。對吧？

最好是這樣。你應該會有點想吐槽，因為連我自己都想吐。但是，如果有人能真的把自己練成這樣靈活又勤奮的人，即便時運不濟，他也必定比一般人都能找到生路。我們在網上混久了，會傾向找各種因素來說「就算有了這個、做了那個，也還是不行的啦」，這樣我們就可以為自己的不長進開脫，如蘇打綠〈飛魚〉歌詞：「放自己好過」，然後你就還是沒有做出什麼東西來。

〈飛魚〉是青峰大二得憂鬱症時寫的，如果你很焦躁，它或許對你有幫助，但你現在不是焦躁，你是太輕鬆了。青峰他們後來和林暐哲音樂社簽約，上軌道了，也又作了很多為人勸解寬慰的歌曲，但他們自己是很勤勞的，而且還有學問。他們也就大我一兩屆，我們是高中校友，還一起編過書；到 2016 年，他們已經幾度巡迴國際，還登上國家音樂廳，和交響樂團合作演出，拚夠了，今年開始光榮休團三年。而我還在幹嘛？如果不是我以前太懶散，這些年，我也應該能至少和各等藝人合作幾首歌，或是勤練一門樂器來自己組團的；我完全能，但我就是沒去做。現在再開始練樂器如何？我會說：「精力有限，我的技能點主要放在編書、作詞了，還要分一些去漫畫和遊戲，更還要繼續關注歷史學

界，還是寫歌詞就好吧。」但我很清楚，這些都是託詞，真正核心的原因就是懶。

我有一位同學，做了幾年公務員，她文學底子很好，讀書比我還多，也在兩岸都待過，也很有活動力，也想辭職到文壇或新媒體界闖一番名堂出來，可是工作太忙，家裡也需要這份收入，週末還要登山，大計畫也就還在想而已。儘管她也知道，已經三十歲，現在再不衝的話，過幾年就更跑不動了，可是……她說了很多環境、法規、市場等等的不利因素，她業務就是處理青年文創的案子，看過各種對現實社會和商業完全沒有概念的奇葩，所以她的分析比等閒的人云亦云者可靠。然而我想了一想，回她說：

「你說的都對。可是你為什麼不這樣想：最主要的緣故，還是自己決心不夠，沒敢放下其他事情去衝呢？你想啊，你每這樣數落一次，你的不滿就發洩了一點，你也又說服了自己繼續維持一下現狀，這樣好嗎？為什麼不乾脆就完全怪自己，把不滿蓄積起來，這樣或許到哪一天，也不必有什麼契機，你想衝的時候，就衝了。」

一個人獨處的時候，我們可以不再自欺欺人，好好審視一下自己的性格有些什麼問題，造成了哪些障礙。然後，該改的，就想辦法改；如果你不想改，那麼，我十年前畫的一篇〈大雄的覺悟〉，或許可以給你一些參考：

小叮噹 #16 大雄的覺悟

逆天 2007.1.30

圖 3：大雄的覺悟——如果你曾經見過未來的自己，明明白白給你看到你如果繼續現在這樣下去會變成怎樣，那你還會這麼廢嗎？如果你的答案是肯定的，而且你接受這樣的自己，那我會說你是一個有覺悟的人，然而你也就不用再幻想自己能去做什麼大事了。

(2017.11 補記：我這位同學已於年中辭職，衝向外界去發展了，現正拚搏中。祝福她。2019.11 再補：她這兩年不算一帆風順，但也不時有出色表現，讓人見證她高人一等的文史底蘊與辦事能力。如果沒出去，她還會繼續抱怨。)

我們需要什麼樣的精神支柱？

自己的情況，只有自己最清楚；而怎樣適應調理它，也只有自己最有資格。別人的建議，常常是聰明而無用的！你知道。

—周夢蝶：《夢蝶語錄》，掃葉工房

這篇文章已經寫了這麼長，全都在講心態，講性格，沒談多少實際的創作與經營，而我下面還要繼續講心態問題。為什麼？因為我預設大家是有頭腦、有能力的人了，即便還有不足，只要你心態對、性格好，現在資訊如此發達，你肯定能找到辦法，練到夠用，交到一群同樣有志氣和行動力的朋友，走上軌道。但我們應該沒幾個人是性格沒問題的，所以繼續談這個，很有必要。

我們創作、表演，應該都是希望大家喜歡，想得到他人肯定的，或者，說偉大一點：追求自我實現。而你的自我總也要與某種人群、文化、技藝掛鉤，所以總還是會望向他人、期盼肯定的。問題也就出在這邊。

很多人都有這個毛病：過度重視他人對自己的評價，過度在乎黑自己的人。得幾個好評，還想要更多；得一個惡評，心情就大壞；被嚴格批判，更就要失態了。

我們不可能不在乎別人，除非你封閉自己的內心，但那樣就不用玩了。我們只能要求自己別過度，但怎樣才算適度呢？又要怎麼調適呢？

不，問題不應該是這個。設使你有第一等的好脾氣和修心方法，能不沮喪、不失態，可是如果你作品素質仍然不好，經營方針仍然不對，那麼下次你還是會得到差評，或者根本沒人理你；你還是成不了功，你也就只是一個好人。

「那就成功給他們看！」—這賭氣的答案也沒用，甚至會讓你執念和知見障更深。比較實際的思考方式，是看那些比較成功的人，比較少出現這種問題的圈子，大概是怎麼樣的；我們的自我感覺，又應該要靠哪些東西來支撐。

換句話說：我們需要什麼樣的精神支柱？怎樣才比較好得到？

我數了一數，精神支柱不外：**情感認同**（包括快樂）、**名聲利益**、**學問藝術**、（對社會或他人的）**實際貢獻**。你可以再多列幾條，但總之

至少要有一條，多多益善。其中，「情感認同」最易波動，最靠不住，尤其在這個「粉轉黑」只需一瞬的網路時代。後面三項比較客觀，可以讓你在被黑的時候保住自信：「我並不差！」然而，同人創作，很顯然，在這三項上面，都難有很高的成就，所以也難怪「廟小妖風大」，特別容易見風就是雨了。

有錢賺的行業，真正在做學問，真正在服務人群的人，就不會那麼容易被噴子動搖，因為我自己知道我在幹嘛，我明白我可以成就什麼、得到什麼，也願意「認命」，坦然接受自己很難得到哪些東西，所謂「歡喜做，甘願受」是也。這樣，內心就不會那麼容易受傷，而可以理智地反駁攻訐，或者無視污蔑。但如果不能，那他的圈子或行業，也就容易產生各種刷存在感的爛戲。

所以不管我們要繼續作同人，還是要轉作原創，還是要改作哪個專業，關鍵都是要能在後面三項立起來，至少要有一項，最好都有。

具體怎麼做呢？我的答案是「**與人相關**」。

這是我去年 12 月在重慶與東方圈小夥伴吃火鍋的時候想出來的。那時大家在討論創作的重點是什麼，談了一會，一位同學說：「所以還是要做出自己的特色吧？」

我突然感到一股莫名的煩躁，脫口而出：「不對！」

為什麼我說不對？因為太常聽到這句話了。一句話如果太多人講，就會變成陳腔濫調，變成不須用大腦就可以人云亦云的廢話，本來對

的，也變不對了。

我轉了一下思緒，說：「重點不應該是做出自己的特色，而應該是：**和別人有關，和你的群眾有關。**」

如果人家覺得這東西與我無關，你再有特色，也不能期望他感興趣，更別說來買了。我如此解釋了幾句。講完以後，覺得好像還滿有道理的，或許可以對個一陣子。

現在，我們再結合前述的四柱來談。先說最後一項「實際貢獻」：簡單的有在漫畫裡加入公益廣告幫有困難的人募款，或者玩大一點，像《少女與戰車》動畫搭配「聖地巡禮」行程，振興災區經濟；或者，直接在你的作品裡呈現一些公共議題，助人瞭解，引人參與。這和「學問藝術」是相輔相成的：你的文筆、畫工、運鏡，以及整體的敘述與論說手法，達到一個高度，便有繼往開來的意義與價值；你呈現某個學科、某段歷史，又是學問上的貢獻。或者你剛好知道什麼，你就可以做那個題目，例如荒川弘是農民出身，畫起農業漫畫，就比外行人順手且有說服力。

由此發想，你又可以連上有錢、有名的領域，例如飲食，日本人已經畫過米酒漫畫、葡萄酒漫畫、咖啡漫畫、各種料理漫畫，其中葡萄酒的《神之水滴》嘉惠酒商不少，早些年，日本酒的《夏子的酒》也飽具情懷地傳達了文化保育的意念。又如交通，日本有各種鐵路旅遊作品，中國近年也出現了鐵路擬人化的《天朝鐵道少女》，我就跟他們說：你這題材，是第一流的題材，我想不到比這個更能牽連中國大眾的題目，當今世上最能做鐵路漫畫的國家，除了中國又有誰？你想想，每年多少

人次坐火車，其中多少故事？你可以結合多少地方和物產？又，動車、高鐵車廂椅背都有一些鐵路月刊什麼的，通常都是東一篇西一篇的軟文和廣告而已，但乘客若無聊，沒別的東西看，也會翻它一翻，我就會。那如果這刊物上面有你們的漫畫呢？或者你搞大一點，乾脆就來辦一份以鐵路漫畫為主的雜誌呢？這可以拉到多少投資與廣告？每期可以有多大發行量？從當代歷史、國家文化與產業戰略的眼光來看，這都是一件體面的事情，那你是不是也就可以向教授級的藝術家、行內評價一流的編劇與小說家來邀稿？再多花點小錢，做英文版，賣電子書，也有不少外國人對中國鐵路感興趣吧？就算步子不要一下跨太大，先集中精力做幾個中短篇出來也可以。只要用功下去，直接面向最大的大眾，那麼，四項支柱兼得，定然比什麼架空玄幻題材都容易，哪還需要學那些日常廢萌系的作品，讓少女喝喝茶聊聊天演些小劇場，就因為覺得當前同人市場比較吃這一套？

我們當然也要考慮各種困難，有一些困難是我們不能排除的，如環境限制；有一些是我們可以克服的，如自己學問、技能、毅力不夠。克服困難，需要堅強的動機與執行力，那我們就要從動機開始分析：我為什麼想做這個？我究竟想要什麼？它能帶給我多少？欲達成目標，需要做到哪些事情？目前做不了大事的話，可以先做哪些小事來累積能量？然後排時間表，我大概什麼時候要有哪些進度？如此一步步倒推下來，先排好半年一年的計畫，就可以開始找人、找錢，或是直接開工了。

這是我老哥給我的建議，他有不少經驗與見聞。他對我講的話裡面，還有一段特別值得拿來與大家共勉：「我不會像那種說閒話的人那樣一上來就否定你，說這個不行那個沒戲。我就問：你要怎麼做到？」

如果你想得還不夠清楚，那我們可以找有經驗的人一起討論；如果你還不知道該怎麼想，那你還是先去外面工作一段時間，學會正規組織的團隊合作是怎樣一回事再說。而如果－－以下是我的補充－－如果你整理「需要做到的事情」列表的時候，發現自己其實並不想做那件事，也不想逼自己去把它做好，那麼，你最好能找到可以督促你、與你互補的夥伴。而如果不想做的事情太多……上面已經貼過〈大雄的覺悟〉了。

慎防「證明我有做出成績就好了」

另外一個常見的陷阱，常見的、我們自己給自己挖的坑，是「向大家證明我有在努力就好了」、「向世界證明我有做出成績就好了」。或者說白一點：「能繼續愉快地玩耍就好了」。

第一次看到自己的作品登在報紙、社刊、校刊上，第一次看到自己的東西結集成書，那成就感都是很美好的；能把這東西拿給親朋好友或陌生人看，證明「我很行」就更好了。但且慢……如果你做的是比較上不了檯面的，在主流社會裡比較羞恥的東西呢？這是會難過一點，但有小圈子支持我就好了。而且，在這樣的情況下，秘密社團所能帶來的同志情感往往更加強堅。我是可以做喜歡的東西，而且會有人喜歡的。這樣，我們似乎就直接達到了「自我實現」這個很終極的人生目標。

但這樣真的就夠了嗎？

不夠，還不夠。

不要跟我玩「知足常樂」那一套隱逸的話語，說什麼逍遙自在就好。你九成九不是那樣真看得開的人，隱逸只是我們混得不好的時候，可以拿來為自己開脫的一套說詞。

那怎樣才能算夠？

庸俗一點可以談錢，野心大一點可以談影響力；把利他的精神放進來，可以說幫助他人、給社會作貢獻；再有意識一點，那就站到文明的、藝術的、產業的、國家民族文化戰略的高度來論述我和我這些東西的意義與價值。

如果要吹，就是這樣一級級吹上去。如果你的作品確實配得上，那你就不是吹噓，而是名實相副的宣傳。

但大多數的情況，我們當然沒有這麼理想這麼偉大的。那怎麼辦？一個方便的做法，就是把目標劃小一點。做多少說多少，然後大家彼此互相肯定一下，我們都很棒！繼續努力！

於是我們就這樣掉進自己挖的坑裡了。我們在裡面互相取暖，而外面的世界，3A 級大作、跨國企業、新興 IP 正戰得滿天飛絮，更還有真槍實彈的戰爭殺人無算、血流成河。這些我們都能看到，新聞每天都在報，多點幾個網頁就可以瞭解不少。

然而我們還是選擇繼續待在舒適圈裡。今年我們又出了兩三個本子，下次展會再來搞個什麼合同企畫，讓大家都感受到了有種朝氣蓬勃、似乎很有搞頭的景象。總之我們是有做出成績的。要說往更高的地

方邁進，我們有沒有努力呢？當然也要說有。至於為什麼沒做到呢？從環境找幾個原因，也承認一下是自己還不夠強，結論是大家繼續加油，繼續努力。

然後我們仍然是在這個坑裡互相取暖，偶爾做點雜圖、編幾個段子出來就朕心甚慰了。

不過，我們也不要太怪罪自己心志軟弱，因為這裡面有科技和我們人類生理交互作用的因素。2016 年 12 月 30 日，網上開始流傳一段演講：〈千禧世代在職場上到底出了什麼問題？〉[12]（原題：The Millennial Question），講者 Simon Sinek 引用醫學研究，指出社群網站的「讚」可以讓我們大腦分泌多巴胺，感到愉悅，而這具有成癮性，可以解釋我們很多人成天滑手機、時刻注意有沒有新回應，是一種怎樣的生理與心理機制，又會如何造成我們在線下生活、社交、工作上的障礙。對此，台灣的資深漫畫家陳飛雄[13]有以下感言：

---

[12] https://www.youtube.com/watch?v=KsGiDrt5U2c

[13] 雖曰資深，不過他在台灣漫畫聲勢尚佳的 1990 年代並沒有特別出名的個人商業作品，近年又因在政治上反對泛綠（而這已是台灣 ACGN 的主流）而毫無在島內成功的機會，便有很長時間只得接案維生，偶在個人臉書和泛藍 ACGN 的隱密群組裡抒發怨念和批評年輕人。這兩年他到大陸來開漫畫工作室了，雖說似乎是申領了一些政策補助，然而面對也很艱難的市場環境，亦不知何時方能有所成就。

圖 4：「那段關於臉書回饋會得到多巴胺的論點，解釋了為什麼台灣的圖文創作如此興盛的原因，因為可以快速得到回饋，一個讚或一個回應，可以讓你分泌一點點多巴胺，讓你快速感到愉悅，即使一毛錢都得不到，而商業創作雖然多少會有個幾千一萬塊，但是回饋的時間實在太久了，短則半年長則一年，得到的多巴胺分量跟得到一百個讚差不多，所以年輕人多傾向於網路圖文創作，因為年輕人不缺這幾千一萬生活費，卻很需要快速分泌多巴胺。

很明顯這段視頻告訴我們，這種現象在抗壓性越低的族群越容易發生，所以台灣的圖文創作市場如此興隆並不是因為台灣人有創意，而是如短片中所說的，自尊心高，抗壓性低，沒耐心造成。」

（2017 年 1 月 5 日於臉書）

然而，我們引用這段影片和文章，不該是為自己開脫，而是在明白此中機制以後，開動我們的智慧，去衡量什麼才是真正有價值、有效率，能給你高度長久愉悅的活法。

常聽說，自從網路普及，人的生活愈來愈「碎片化」；我們這些大大小小的同人圈，也就是一個個滿地堆積著雞零狗碎的坑。這是新世紀的坑。外面的世界，則還有很多舊世紀的坑，如我在台灣看到許多政府單位、國營企業、被老屁股佔了所有資源的組織，每年都做一大堆空虛不切實際的事情，產出報表來證明我有做事就好了，績效不好不是我的錯，我們大家都很努力了。實際結果就是虛耗一大堆民脂民膏，只因為制度的保護和既有的壟斷地位，才沒有被真正能打的跨國企業碾死。

我們就是因為厭惡這種令人絕望的組織的積弊，才想來獨立創作的。如果我們自己也讓這樣的官僚心態主宰了我們的言行，你就徹底完蛋了，因為你一隻腳掉進舊世紀的坑，一隻腳又陷在新世紀的坑，五毒俱全，神仙難救。同樣是獨立創作，消費者會認同真正用生命在披荊斬棘的戰士呢，還是你呢？媒體會更喜歡報導他們，還是你？我去年底就買了一款報載是頂著癌症做出來的手機遊戲《Crashlands》並且玩完了；最近我又看到報導說有一些非洲的、烏克蘭的、委內瑞拉的團隊，在連電力都不穩定的環境裡拚命做遊戲，為夢想也為生存。我會願意買一兩款來感受一下他們的生命。相比之下，如果你只有「本土」或「情懷」這些標籤可以 tag，那就不夠看了。「本土」和「情懷」可以加分，但加完分你還是不會贏。

怎麼辦呢？辦法一是否定我剛剛提出的「贏」，說我們不應該、不

需要這樣比，這樣大家可以繼續安然待在舒適圈裡。辦法二是禮貌性地說的確應該見賢思齊，我的確受到激勵了，我們也要更努力，這樣吹一吹正能量的風，然後繼續安然待在舒適圈裡。辦法三是真的離開舒適圈，去補全各種還不齊備的素質，到真實世界、大眾市場上作戰，把那些遠大的志向落實下來。嗯，最好是這樣。

在你我真正切實地做出了一點東西來之前，說什麼都是虛的，然而這虛並不是全無意義。至少，我們可以先審視一下自己的內心，是不是真的準備好把創作當成事業與志業，往一個可大可久的目標做下去了。我們可以暫時停止自欺，學習去認知自己目前還是一隻沒有真正見過世面、經過風浪的菜鳥。當碰到質疑與譏諷的時侯，我們可以先不要急著辯解，不那麼執著於保護自我感覺。

然後，我們或許可以開始來談一談故事，談一談創作企劃與現實社會的對應關係，談一談人事與技術的細節，作出哪怕只有一兩幅四格漫畫也好的小短篇，作出一個你是認真的態勢，然後一步步落實。我們眾人會看著你，會在你得道的時候熱情肯定你，也會在你失道的時候嚴酷地否定你。而這些肯定或否定，卻也他媽的和收入沒有必然的關係，只要你能活下去，你就活下來了；而我們也還會有新人一波波地進來、一波波地淘汰。現實大概就是這樣的了。

不知道為什麼有滿多人還挺喜歡這張，還有人拿去做手機背景圖。

不知道為什麼有滿多人還挺喜歡這張，還有人拿去做手機背景圖。

安恬與殘酷間的溫柔拉鋸－《東方》世界觀建構的彈性

本文於 2018 年 8 月 3 日首發於觸樂網[14]，因顧及微信萬字限制而有刪減，這裡收錄完整版。題圖為蠢嵐嵐嵐同學在《秘封夢魘日記》消息放出後迅速給 THBWiki 繪製的背景圖，經同意授權在此引用。

創始於 1996 年 PC-98 時代的《東方 Project》，在 2002 年於 C62（第 62 屆 ComicMarket 展會）發表第 6 作《東方紅魔鄉》之後，以相

[14] 觸樂：http://www.chuapp.com/article/285548.html；知乎：https://zhuanlan.zhihu.com/p/41253610

對開放的二次創作規約，搭上日本網絡文化起飛的歷史機遇，滾雪球般吸引了海量的同人創作，至 2010 與 11 年達到可佔據各種大型展會半壁江山的巔峰規模，之後才被《艦 Collection》等一眾新興 IP 分薄了人氣。儘管如此，《東方》仍維持著自己的創作節奏，官作持續橫跨遊戲、漫畫、小說、音樂，多角化而不過度資本化；同人不論親疏，亦迭有新作和新梗，穩健地延續著社群和《東方 Project》世界觀的發展。

對一個創作者或經營者來說，這樣一種在全世界都有一堆人圍著你、愛著你、自動給你添磚加瓦開疆拓土的局面，應該是夢寐以求、求之不得的了。在如今這個我稱為「大 IP 戰國時代」的年頭，除了課金抽卡的商法大行其道，在內容創作方面，相信也有不少人想從《東方》的成功裡學個一招半式。所以這篇文章，就讓我們來分析《東方 Project》世界觀建構的「彈性」，看它是怎樣逐漸營造出一個兼容各種題材與事物的世界，來承載神主 ZUN 以及各路同人作者的情懷與思想，乃至整理出，哪些手法是我們可以學習的，哪些是不適合我們的，哪些又是屬於時運際會，想學也學不來的。

下面就讓我們從《東方》世界的成形開始講起。

av26269935《B站游戏相关视频投稿发展史》数据个人总结　　图片作者：zx2kk

年数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	年平均增速	日平均增速
东方	667	4,264	8,298	15,132	21,394	27,955	43,889	60,054	90,509	10,057	28
相比上一年的增加数		3,597	4,034	6,834	6,262	6,561	15,934	16,165	30,455		
相比总数的百分比增长		4%	4%	8%	7%	7%	18%	18%	34%		
FGO								17,167	120,788		
相比上一年的增加数		0	0	0	0	0	0	17,167	103,621		
相比总数的百分比增长		0%	0%	0%	0%	0%	0%	14%	86%		
300英雄							17,797	40,893	80,571	26,857	74
相比上一年的增加数		0	0	0	0	0	17,797	23,096	39,678		
相比总数的百分比增长		0%	0%	0%	0%	0%	22%	29%	49%		
MUGEN	106	532	1,389	3,935	8,024	12,055	16,367	21,942	跌出排行榜	2,743	8
相比上一年的增加数		426	857	2,546	4,089	4,031	4,312	5,575	0		
相比总数的百分比增长		2%	4%	12%	19%	18%	20%	25%	0%		
守望先锋								97,597	254,430	127,215	349
相比上一年的增加数		0	0	0	0	0	0	97,597	156,833		
相比总数的百分比增长		0%	0%	0%	0%	0%	0%	38%	62%		
王者荣耀								47,478	230,672		
相比上一年的增加数		0	0	0	0	0	0	47,478	183,194		
相比总数的百分比增长		0%	0%	0%	0%	0%	0%	21%	79%		
LOL		43	1,276	7,222	17,649	29,656	61,102	142,075	344,429	43,054	118
相比上一年的增加数		43	1,233	5,946	10,427	12,007	31,446	80,973	202,354		
相比总数的百分比增长		0%	0%	2%	3%	3%	9%	24%	59%		
DOTA		547	2,408	5,595	12,251	18,768	30,621	50,411	84,583	10,573	29
相比上一年的增加数		547	1,861	3,187	6,656	6,517	11,853	19,790	34,172		
相比总数的百分比增长		1%	2%	4%	8%	8%	14%	23%	40%		
我的世界			1,225	3,648	9,287	27,644	63,681	107,170	224,050	32,007	88
相比上一年的增加数		0	1,225	2,423	5,639	18,357	36,037	43,489	116,880		
相比总数的百分比增长		0%	1%	1%	3%	8%	16%	19%	52%		
DNF	26	205	596	1,531	3,739	7,631	16,742	48,652	188,472	20,941	57
相比上一年的增加数		179	391	935	2,208	3,892	9,111	31,910	139,820		
相比总数的百分比增长		0%	0%	0%	1%	2%	5%	17%	74%		
绝地求生									267,311	267,311	732
相比上一年的增加数		0	0	0	0	0	0	0	267,311		
相比总数的百分比增长		0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%		

从每年7月份开始记录，有误差

圖 1：由於各路新興 IP 挾資本之力洶湧而來的態勢，近年圈內頗有「東方過氣」（以及故意使用錯別字的「過氣車万」）之類的自嘲說法，但這種說法一不小心就會變成惡意的詆毀，甚至讓不清楚實際狀況的人信以為真，於是有同好製作了視頻與圖表，證明《東方》並非衰落，而呼籲大家不要再亂刷這個容易惹人反感的句子。網址：

https://www.bilibili.com/video/av26269935

逐漸發育成形的幻想鄉

首先要說的是：《東方》不是一天造成的。

ZUN 並不是一開始就想造出一個龐大世界觀和完整劇情線的「設定黨」，他只是想做自己喜歡、覺得有趣的東西，即「少女打少女的彈幕射擊遊戲」。而既然主角從飛機改成了少女，而主角又決定了是巫女，那麼應該有個方便她們發揮的舞台，於是就有了「幻想鄉」和劇情對話。到《東方紅魔鄉》開始，ZUN 又想到以「符卡」為各個 Boss 的多段攻擊命名，這便要與角色風格統合，於是開始講求人設。既然有了這些，那麼把它們串起來，形成一個可以自洽和繼續發展的世界觀，也就是順理成章的了。

圖 2：符卡系統，讓素來短於劇情的彈幕射擊遊戲，有了將角色形象反反覆覆深深打入玩家腦海的利器；《東方紅魔鄉》尚未完全發掘這個系統在協助世界觀營造上的能為，之後很快就完全發揮出來了。

這種「開始認真起來」的發展，在 2003 年第 7 作《東方妖妖夢》開始，有了明顯的表現：題材轉向和風，從日本的民俗、神話和哲學思想裡取材來建立角色，完善既有地界和拓展新的地界，在《妖妖夢》是亡靈、冥界與幻想鄉本身的結界設定；在 2004 年第 7.5 作《東方萃夢想》裡是鬼族；第 8 作《東方永夜抄》是揑自《竹取物語》的月人與月都。同時，確定了幻想鄉「**承載被現世所遺忘的事物**」這個設定，為之後的一切打好了基礎。

必須強調：這個基礎設定，極其重要。

為什麼呢？

因為這便使《東方》可以聯繫到我們各種人的「情懷」，彈性地讓創作能與現實形成對比，不只是簡單地保存過去的事物，而更是隔著大結界（或者我們的眼前的書頁與屏幕）來與現世的我們對話。或者換句話說：這個設定，可以非常方便地讓創作者把《東方》的世界、角色與故事，經營成各種**和我們的現實具有對照意義的「鏡像」。**

被現世遺忘的事物會流入幻想鄉，得到保存、保育以及新生，而一旦我們讀者、玩家通過書頁與屏幕看到了這些事物，我們的相關回憶便會被勾起來，即使之前未曾見聞，也能瞭解到那麼一段歷史的存在，從而對「記憶」與「文化」這一些大題目有所思。

最顯著的例子，是 2007 年第 10 作《東方風神錄》從 ZUN 家鄉長野縣的諏訪信仰中，揑出了兩位被現世遺忘的神明，帶著她們的守矢神社和風祝一起整個遷入幻想鄉，重新建起一方勢力，開展新的故事。於

是，在我們的現實世界中，就湧現了許多因為《風神錄》而去考究諏訪信仰和古史的同人，ZUN 達到了用創作來振興傳統文化的目的。

圖 3：這裡必須再推一次行逆施倒的《三國志曹操傳》Mod《宛如夢幻—織田信長傳》（參見本刊第三期〈東方少女在日本戰國〉），對戰國時代神媽和武田家的關係有很精彩的演繹。

除了古代的神明，官作裡也讓近現代的書報雜誌、舊電腦、手機流入幻想鄉，最近第 15.5 作《東方憑依華》的新角，「能使人消耗財產」（非常有梗的設定）的疫病神依神女苑，穿著和裝飾亦採用了 1980 年代日本泡沫經濟全盛時期的迪斯可舞廳浮華風格。這能讓你想到什麼？—原來「被遺忘」的名單已經推進、推近到 1980 年代了？或者我們可以想到一句成語「恍如隔世」，這會可真是「隔世」了：已經過去 30 年算是一世，在幻想鄉裡看到這種畫風重現，也是隔世。

圖 4：使人消耗財產──依神女苑立繪（左），以及馬上就被 P 成了 Valve 社 Steam 平台老闆 G 胖的改圖（右）。

圖 5：官方玩梗，例大祭 15 簽名會抽選簽：「抽到依神女苑的你……請節哀順變吧。／你已經被瘟神附體，必將浪費很多錢財。在即賣會上散完了財，也許還會在手遊裡面重氪。／這都是疫病神的錯。接受現實吧。／堅強地活下去一定會有好事發生的！」（中譯引自 THBWiki）

反過來看，這個象徵浮華和浪費的角色進入了幻想鄉，也可以解讀說是外界（包括《東方》的現世和我們的現實）日本，在經濟失落了 30 年之後，「低欲望社會」愈成主流的今天，已幾乎忘卻了那種財大氣粗的感覺。年輕一點的人甚至難以想像曾經有過這樣的時代，但它確實存在過。而當他在遊戲裡看到了這種風氣的魔幻再現，撫今追昔，便有可能生發「魚龍寂寞秋江冷，故國平居有所思」（杜甫《秋興八首》其四）的感觸，從而在今後產出相關的同人創作，乃至反饋到當前的現實。

一個能達到這種成就的 IP，在實際影響上，便要比僅只是單自做到合理自洽的作品厲害。上面提到的守矢神社、依神女苑，都只是眾多角色之一或一部份，官作其實沒有那麼多篇幅去詳細交代每個人的來龍去脈，也只有少數角色能得到多一點的戲份去發展其所承載的概念，此外大部份亦不免歸於「開坑不填」之列。然而原作者不填（或者以後再填，有生之年），同人來填；官作在正式劇情上的概略與留白，反而加強了世界觀的彈性和與二次創作的相容性。

我曾在一篇分析《東方》的訪談中寫過：「你的專業知識超過誰，或者被誰超過，都不是什麼了不起的事；你能拉出一個場子，結成一個圈子，讓超越你的人給你作貢獻，這才是高人。」其實，如果我們自己來創業、創作，多半也會這樣規劃、這樣幻想，畢竟誰不想站到上游，擺個作業本出來就有好多免費的小精靈幫你寫好呢？可是要怎樣才能讓小精靈願意來跟我玩？

諷刺而合理的是：在這方面最成功、最是奇蹟的 ZUN，卻沒有從一

開始就這麼想，而是有了苗頭以後，再配合著調整架構—或者說，因為架構在《東方妖妖夢》之前還沒確立起來，所以他在完善的時候，便有意識地把整個《東方》的世界觀》做成了便於同人創作的樣子。這也可以用道家的思想來解讀：「道沖而用之或不盈，淵兮似萬物之宗」（《道德經》第四章）。ZUN 並沒有大張旗鼓地說「我來做個開放二創的大 IP 大家快來快來跟我玩」，而是含蓄地作出包容、感謝和同樂的姿態，讓來玩的人覺得舒服。這是他做人成功的地方，或者應該說他自然而然就是這樣；我們也可以做到，然而我們的本心未必有 ZUN 所展現出來的那麼隨和。要命的是，如果你一開始就是立志要搞個新 IP、做大做強、為國爭光的，那你就算勉強作出這個姿態也不會有人信，此乃「商業」和「同人」的根本差異，我們只能先認清自己是怎樣的人、想做到什麼，再想想來跟我玩的人會喜歡什麼、不喜歡什麼，然後盡量從心所欲而不逾矩。

話雖如此，我們多少還是會眼紅、嫉妒那些高人氣的 IP，人家國際大廠有資本，ZUN 則是有歷史機遇，這都學不來。但我們切不可因為看到學不來的部份就放棄了，拿這些來叫其他有企圖心的國人「洗洗睡」更是下中之下的反智表現。我們要尋找我們可以學、學得來的部份。

我們學得來的，是內涵，是精神，是營銷語言和管理學所不能至的文學、藝術與哲思。或者用 ZUN 風格的語言來說，是「酒意」。何謂酒意？就是一種讓人和樂融融又悵然若失的情調，是李白對月亮和修仙的逸興和癡傻，是古龍對女人和兄弟們觸手能及卻永遠交不了心的孤獨和寂寞，是你裝逼賣騷表象底下真正低迴不去的苦逼和離騷。用比較可以捉摸的普通語言來說，就是在提供愉悅和寬慰的同時，也給你吊著一

些問題與懸念；再換句話說，就是把握好一個擺盪在「安心」與「不安」之間的氛圍，讓人得以有所思而浮想聯翩。

圖 6：【童祭】誰來跟我乾杯／誰來跟我乾杯／誰來跟我乾杯／拎上太白和紫妹／誰來跟我乾杯／誰來跟我乾杯／誰來跟我乾杯～（按：「誰來跟我乾杯」為古龍散文集書名。一說李白有西域胡人血統，所以我畫個鷹勾鼻，應該也是很合理的。）

安與不安之間

創作的基礎是對比，對比愈多重、愈切身，就愈能讓人「有所思」。但如果一味講求這種寫實主義的品味，那大家都應該去寫現實背景的東西，然後考據務求精詳，推演務必合理，這門檻就太高了，而且你若一開始就接受了常規思維的束縛，那麼愈是刻求，就愈容易和現實一樣令人窒息，然後還是經不起挑剔讀者的檢驗。所以自古以來，很多明智的創作者會一開始就採用「跳脫常規思維」的意念，造出妖怪、異能甚至不同的物理法則，「卡通化」地突出各種與現實的不同和不相容，而得以不必太在意細節地給到有趣的刺激。

《東方 Project》走的也是這個路數。而它與其他奇幻作品不同的地方是：ZUN 一直非常謹慎地**在「未知」與「安心」之間求取平衡**。

很多平庸的作者，宥於自身的想像力、價值觀和所謂的「市場」、「消費者接受度」，雖在開頭舉出了一些超常的點子，又用上了各種科技、魔法、怪物和社會形態的設定，欲引發眾人對「未知」的好奇，但演到後來，還是收斂成了俗套的冒險、言情和日常故事，說好聽是「王道」，說難聽是「無聊」，而在好聽與難聽之間，還有一種微妙的說法，叫做「使人安心」、「安定」或者日語的「安心信賴」。

所謂「安心信賴」，從字面意義看，就是：你可以確定它會怎麼發展、怎麼收場、過程中不會出現什麼，因為你可以確定作者不敢冒犯讀者、編輯、金主或各種主流的觀念。這樣，創作就喪失了「未知」這一

項基本的趣味，而創作者如果不再勇於探究未知，也就難以再用進取之類的精神價值來感動人—縱使他們表面上都還這麼標榜，但有了些閱歷的讀者與玩家，便很難不覺得匠氣或者幼稚，然後這作品也就涼了。

特別引用「安心信賴」這個日語詞，也是因為它近年在二次元圈子成了一句著名的反話，用來調侃各種保證穩贏然後翻船的行為，如今也就可以用來描述各種「一心求穩」、「以為會穩」然後完蛋的情形。原出處似乎是在格鬥遊戲圈，確切詳情我尚未查到，還請識者見教。

ZUN 身為習性保守的日本人，《東方 Project》作為以輕鬆娛樂為基調的系列作，大體上也是要持續照顧著「安心」這一項需求的：每作率皆以異變始、以宴會終，中間的暴力（彈幕決鬥）也不血腥，總之我們不會看到讓人難過的殺傷（僅漫畫《東方鈴奈庵》中被處決的易者是例外，而那位易者是無名的妖怪化的男性，並且不畫眼珠，最大限度地做成了殺掉也沒關係、無須給予人權的樣子），最後幻想鄉總能又回到和平的日常。

表面上，從舊作到《紅魔鄉》以及去年的《天空璋》的確都是這樣，然而檯面下，透過各種穿插藏閃的伏筆，ZUN 在兩個關鍵的方面作出了不落俗套的處理。

第一個關鍵，是**「累積不安要素」**和**「溫柔地包裝殘酷」**：

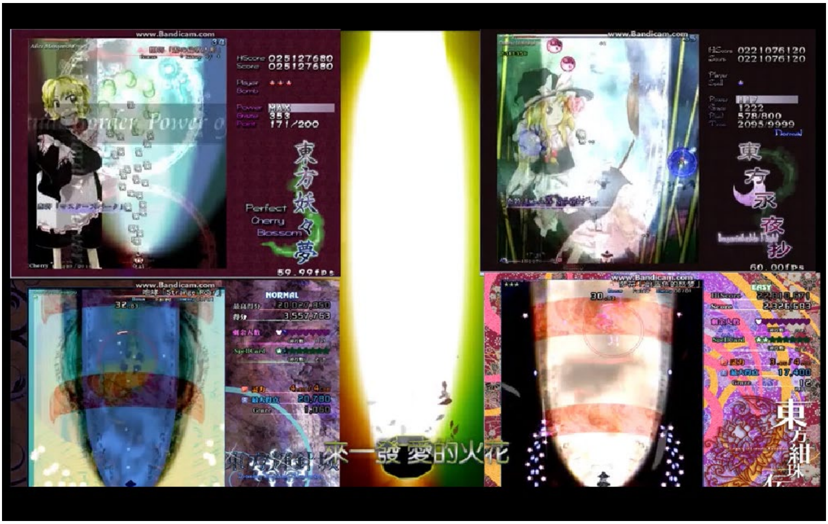


圖 7：以炮交心──截自同好「熱血的豆斗」製作的〈愛的火花〉MV！

幻想鄉不是理想鄉，不是桃花源，不是烏托邦。表面上我們解決危機，繼續快樂玩耍，實則問題愈來愈多；儘管問題愈來愈多，但也不能選擇什麼一勞永逸的解法，因為生趣就在其中，即使這生趣是以繼續壓迫底層、停滯時間為代價。

設定上，神靈與妖怪的存在基礎，是人類的信仰與恐懼；現代人有了科學，使神明和妖怪消亡，所以八雲紫和一眾還沒完全登場的大妖怪創建了幻想鄉，與現世相當程度地隔絕開來，禁錮人類居民，將普通人的智識限制在前近代的水準，教人保持信仰與恐懼，來保育流遷至此的妖怪、神明與其他異類。

妖怪高於人類又需要人類，人類出任的博麗巫女居於其間擔任大結

界的維護者和懲治逾份人妖的「城管」，這是一個很違反人本主義和平等思想的牢籠架構，然而多姿多彩的優雅又有故事的「少女」們的宴會，就要靠這個系統才得以繼續，而我們玩家、讀者在此是和主角們站在統治階級這一邊，維護著過時的貴族體制。你會為此不安嗎？那就對了。你不會為此不安嗎？ZUN 就在一次次的異變，和東一句西一句的閒言碎語中，把各種不安要素推送給你。

圖 8：《東方鈴奈庵》53 話，大 Boss 八雲紫終於向靈夢申明博麗巫女在這個社會上的定位，然後用「特許」的方法擺平了矛盾。

幻想是現實的鏡像，古代中國民間按照朝廷的體制編出了一個天庭，而天庭神仙不會死，所以吳承恩這等深諳世情的作家，就能運用這個世界觀架構，把老人政治的弊端推演到極致，而在孫悟空大鬧天宮的異變中予以深刻的諷刺。ZUN 之建構幻想鄉，多少也是搬用了至今猶存的日本貴族社會的架構；即使他並非刻意如此，但既然要保存消亡的舊物，也就不可能不納入在舊日居於統治地位的貴族文化。

事實上，小說、戲劇、漫畫、遊戲這些藝術形式，只要你是聚焦於一批主要角色，就必然會呈現出階級差別：主角和配角是貴族，龍套是平民，其餘只出現在台詞或背景中的就是賤民，甚至是連賤民也不如的數字。無論你的作品和主角是要代表哪種思想哪些階級，舞台上是「角兒」的，就是實然的貴族。

一個頗耐人尋味的旁證是：在《東方茨歌仙》和《東方鈴奈庵》這些官作漫畫中，偶爾會有一些普通人類村民露臉，但他們的眼睛從來不會被畫出來；待遇高一點的男性家老，也是長眉遮眼的形象。為什麼不把這些人的眼睛畫出來？可想而知：這是因為不想讓讀者對主角們的愛與注意力，被那些底層的「普通人類」分薄。或者說：不想讓我們把他們當人看。相對的，動物和怪物就可以畫出眼珠，因為不會和主角們競爭到，就只有這些底層群眾無人權。

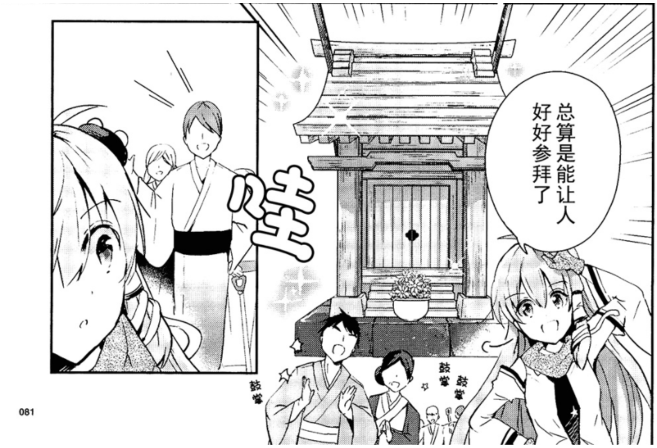


圖 9：無眼無珠無人權的村民。（《東方茨歌仙》38 話）

圖 10：就算獨佔一格，也硬是不畫眼。（《東方茨歌仙》32 話）

不只是《東方》，也不以《東方》始，很多日本漫畫都是這樣處理的。漫畫的一個要領是「**省略非必要信息**」，主角群的眼睛有時候也是省略不畫的，但這些底層人類的眼睛，就不只是非必要信息，而更是必須屏蔽的信息，就算劇情需要給他單獨一格，也不能畫出眼睛。通過這樣的信息處理，讀者老爺們得以輕鬆恬然地繼續安心徜徉在少女們歡愉喜悅的嬉戲之中，付出「信仰」來供養作者，鞏固這些作品所內稟的階級架構—儘管明面上，每部作品都還是歌頌平等和努力，隨順普通現代讀者喜聞樂見、又在政治上不犯錯誤的價值觀的。可這真就是創作者想要的嗎？

很多作者和業者的想法是：既然大家愛看，那麼把這條路線進行到

底，帶給老爺們無盡的後宮和必勝的「歷險」就是了，犯不著搞什麼顛覆或反思，於是我們有了一堆在社會形態、人物關係上徹底「童話化」的輕萌奇幻新作，而且很多還是餵給成年人的。最近中文圈內有一個新興的流行語「媚宅」，便概括了這種情況，也解釋了「二次元」被圈外鄙視的一大部份原因。

《東方 Project》在這方面的一點不同，就是它雖然不顛覆，但還是有所反思的。作者還會有意識地時不時刺你一下，提醒大家：這是一個牢籠，以溫柔包裝著殘酷。漫畫《東方鈴奈庵》即以人類村落裡，租書店裡覺醒了閱讀妖魔書異能的少女本居小鈴為主角，照見了各路妖怪於爭奪影響力上「鬥而不破」的局面，以及負責紀錄、頒行歷史以控制民眾的史官稗田阿求的暗地反抗。正作遊戲中，2007 年第 10 作《東方風神錄》到 2013 年 13.5 作《東方心綺樓》相繼引入了更多神道、佛教、道教勢力開展爭奪信仰的「宗教戰爭」；這些爭奪人氣來延續或強化自身存在的戰鬥，對應的戲外現實，不也就是我們的娛樂市場，無數大大小小的 ACGN 拚命在求生和爭取更多利潤、份額？

2013 年第 14 作《東方輝針城》著墨於弱小妖怪的「下克上」和用「外界魔力」（尚無明確解釋）成功替換了自身存在基礎的付喪神（成精的物品）；2015 年 14.5 作《東方深秘錄》和 15.5 作《東方憑依華》出場了「秘封俱樂部初代會長」宇佐見菫子，讓幻想鄉和現代外界開始有了稍大的互動；15 作《東方紺珠傳》更開展了幻想鄉與月都的衝突，再加上一個尚未展開戲份的異界地獄；至去年的 16 作《東方天空璋》而登場了一位元老級的隱藏大妖，有份創建幻想鄉的秘神，通過一場不大不小的四季異變，向各界勢力宣告了「這裡還有我」。這些角色

與勢力，並不只是為了戰鬥需要而編出來的另一批「強者」，而是各自承載著不同的價值觀與歷史來展開碰撞。

——當然，一般的創作者都知道應該這樣編，才好讓角色立體起來，並且呼應、連結現實議題；但能做到何等程度，就看功力了。ZUN則是聰明、省事地利用概略、片段的敘事結構，將爭端的由頭點起來，隱晦地提示我們去關注那些被遺忘、被壓迫，而又有其貢獻與潛能的群體，而不流於狂霸酷跩炫的高來高去，如《天空璋》的秘神摩多羅隱岐奈，原捏便明確是承載了古代日本被岐視的「障礙之民」之歷史的摩多羅神（參見宮酒姫《隱岐奈和諏訪子的淵源》[15]和收於《東方文化學刊》第 7 期的《深嵌歷史的心障，秘神涵化的委曲－障礙之民考》）。雖然，實際上，ZUN 目前還沒有把這些不安因素都引爆來個史詩級戰爭，在可見的未來大概也不會打破和氣來用《東方》去正面聲討哪些現實問題，然而他所拉出的《東方》世界觀，是便於這種種矛盾的呈現、溯源和發展的，以一種不冒犯今之輕萌品味的形式。

這裡必須申明的是：我並不主張貶斥所謂「輕萌」的品味，亦不以重口味或寫實主義之類的價值觀來將其愛好者鄙視為「萌豚」，我的意見是「貶而不斥」，正視並且肯認「萌豚」對審美觀和欲望的誠實。我們當然要明白這種嗜好會對創作造成的限制，也要承認它會在許多文藝理論中無可辯駁地落於下等，但有一點是我們無庸否認、無妄否定，也無須用市場論來為之護航的，即嫌醜愛美的天性、對身體的誠實。「創

[15] https://zhuanlan.zhihu.com/p/30409859

作自由」之類的口號也都是因著這天性的需求編出來的，所以直接接受這天性和其中的一切缺點，也就是了。

在讓「萌豚」們吸舔受用（我必須強調我用這詞沒有絲毫的嘲諷意味，我是把它當直白中性的形容詞來用，我想不到更適合的詞）的同時，不忘提醒有心人和有識者，這一切「安心信賴」的美麗表象底下，有著怎樣的暗流，而這些暗流又因為要照顧我們想要繼續有得吸舔的欲望，被一次次以和稀泥的手段擺平。打架是一定要打架的，不打沒戲唱，但不要打死也不要傷感情。

這是正作遊戲「符卡決鬥規則」的立意，也是日本大眾娛樂那麼多年所發展出的共識和枷鎖：新角色一定要引起異變，就像**大怪獸哥吉拉一定要上陸，一定要造成破壞，但它又不能真的毀滅日本，也不能被打死。**這樣不能輸、不能贏又必須要有戲，還能怎麼編？我們應該歌頌平民和底層努力奮鬥出頭天，可是作品裡的舞台燈光必然聚焦在主角們身上，形成事實上的貴族，而且我們就指望著這些貴族來幫我收集信仰掙飯錢。對此，我們是要矯情，還是要坦白？

答案大概也就只好是：**使人看見、與之共生**。讓有心人能夠認知到這一切所內稟的不安與不平，而或在往後的人生裡多一點自省和仁心；另一方面，對於沒有意識到或不想去思考這些的愛好著，這些不平與不安所造成的懸念，可以吸引他們繼續牽掛這個世界和這些角色往後的際遇。不然，你還想作者幫你批判這個、打倒那個嗎？那就用力過猛了，而且現實更加不會因而改變。無組織、無從政意圖的創作者，做到「揭發」的地步，也就是極限了。

所以，第二個關鍵，就是**「動態平衡」**和**「不去穩固政治基礎」**：

童話和成人童話的最後，總是世界恢復和平、王國回到了正軌。近百年來，愈來愈多創作者不滿意這個套路，而轉去追求革命，但革命成功的結局，其實也很難不是另一種立場的「勇者打敗魔王」式的意淫。這就又演化出了兩個路數：一是體認到人類社會永遠不能也不會有一勞永逸的解決方案（頂多也只能是全部毀滅、暴力解決），而將創作和推演的筆觸轉移到各種人際關係和心得體悟的調整上，給現實中的讀者提供對照；二是放棄治療，回歸童話，讓自己去相信一些簡單的口號，或根本不再講什麼口號，便在幻想裡實現 Happy Ending 就好。

《東方 Project》在這結局問題上的處理，一開始是第二種，畢竟輕鬆隨意的射擊遊戲也不需要什麼思想內涵。可是，最晚從第 7 作《東方妖妖夢》開始，ZUN 就轉向第一路—大概是他自己想做，也發現了這個世界觀架構很能作這種探討，不做就可惜了。於是在第 8 作《東方永夜抄》，他從《竹取物語》和中國神話裡捏出了一個拒絕壽命、摒斥變化的「月都」，和擁抱異變、收容一切的幻想鄉形成對比。

對比的存在，除了引發往後的衝突（如 2007~09 年的官作小說、漫畫《東方儚月抄》及 15 年的《東方紺珠傳》），更是要體現路線的歧異。ZUN 讓幻想鄉選擇的，是擁抱變化，不教那些妖怪和繪畫、音樂停留在千百年前的老樣子（真要停留，現代的 ZUN 也做不到），而要與時俱進——以一種操之在我、比較可以不被現世的主流風潮帶走的步調。而幻想鄉的社會形態與權力格局，也就要有別於使人窒息的靜態秩序，而要做成讓各路人馬互相進退調適，不搞絕對化的「動態平衡」。

眾所周知，日本是非常講求穩定、安定的社會，就想古代中國王朝也一直講求著千秋萬世，即使這種美夢屢次被內憂外患打破，只要稍有幾年太平日子給我們緩過氣，就又回來了。無論你有多麼清楚這樣不行，但我們就是控制不了自己。那怎麼辦？也就只有在創作中探索一些比較可喜的、有活力的路徑。ZUN 生於昭和，活到平成，又在大公司 TAITO 工作過，對官僚主義、保守思想的弊害深有體會，幸而能跳脫框架來從事自由的同人創作，自然要想辦法做出一點不一樣的東西，讓以後欲複製其成功的商業團隊想學也不敢學、模仿也到不了家。

圖 11：《永夜抄》的兩大 BOSS 八意永琳、蓬萊山輝夜，即是被月都流放到地上的「罪人」，經過本作的異變而正式加入幻想鄉的社會，用官作的話來說是「歷史開始流動」。

於是，《東方》在《妖妖夢》之後的每一作，都會加入一些足以撼動幻想鄉既有格局的要素，且在主戲完後繼續作為變因而存在，盡量讓大佬們在擘畫未來時必須將之考慮在內，也讓同人二創有搞頭，而不只是把卡池愈挖愈大、後宮愈蓋愈多。（所以有些好笑的，《東方紅魔鄉》的紅魔館諸角，到最近雖然也有再登場出力[16]，但在政治上就沒有什麼表現可言，雖然這也符合蕾米大小姐開心就好的人設。）

很多爽書的新角色，不論正派反派，一開始都大張旗鼓，戲份完了以後就被招安收房，從此無所作為，到有劇場版之類總動員的機會時，才再出來幫襯一下主角。這大多是因為角色背後沒有真正強韌、尖銳（倒不一定要在力量上強大）的概念來支撐，是故開完作者給予的外掛之後就不免泯然眾人。《東方》則在世界觀設計上就盡量避免了這種情形，盡量讓出場的妖怪有所本，有其所代表的恐懼與概念。雖然也不免有一些沒啥個性與發展的小兵級角色（如清蘭），但大咖就是都能搞事，只是不隨意搞事，而是在政治與戰略的需要之下，有理由、有意識、有限度的搞事，搏得各方勢力的尊重，然後可以暫時不搞事。

這種有限度的分寸，亦有其理由：生存第一。如以前有一句環保廣告詞「我們只有一個地球」，幻想鄉需要大家共同愛護，要文雅的武鬥，不要死鬥。在絢麗的彈幕底下，少女們很清楚自己只是被現世排擠的失根蘭花，只得在此結伴紮根，但另一方面她們也不能放棄過去曾有

[16] 2019 年補注：之前是在《彈幕天邪鬼》和《秘封夢魘日記》裡作為無台詞的敵機出場，最近漫畫新作《東方智靈奇傳》則是擔當苦主（帕秋莉陷入昏迷）。如果這部官作裡的紅魔館也會爆炸就歡樂了。

的威名與光彩，所以還須矜持著繼續拿腔作勢來刷存在感——她們不是人類，不能泯然眾人，如果不刷存在感，就真要消亡了。

所以，再複述一次上面的論點：幻想鄉所要講求的，必須是「動態平衡」，不能是傳統東亞王朝一個蘿蔔一個坑的「超穩定結構」，才能同時滿足妖怪的存在感需求，以及我們外界觀察者的好事心理。

動態平衡的條件之一是不能有力量太誇張的角色，如果要有，那就必須要有同等強大的制約，使之有收斂鋒芒、不盡展威能的理由，而將其力量保留成一種威懾與懸念。簡言之，就是給強者加上牽掛：再強的存在，有了牽掛，膽子就會變小，處事就會傾向妥協，搞事也會有所顧忌，而可以被我們這樣的凡人理解、同情。ZUN 所設計出來的幻想鄉生態架構，就是這樣一個羈縻強者的限制器。

在檯面上主持著整個幻想鄉的大 Boss，「境界妖怪」（日文「境界」較多是分境線、邊界線的意思，不宜與「最高境界」之類表示整個階級、領域的中文用法混淆，但目前的中譯大多直接沿用了「境界」兩字，故此略加分辨，請大家留意鑒察）「神隱的主犯」八雲紫，在（故意寫得不十分靠譜的）設定上有各種穿梭次元、翻轉乾坤、逆亂法則、神秘莫測的作弊本領，理論上可以隨心所欲、宇宙無敵，但她身上又有一個最強大的制約，就是她愛著幻想鄉、所做的一切都是為了幻想鄉的存續。於是，「未知」與「安心」的矛盾，在這個角色的身上得到了統合，同好江庭雪在知乎上的「如何評價八雲紫」回答說得好：

從一般的設定上來看，八雲紫無疑是想要體現出一種神秘莫測的未知感，未知本應使人恐懼，但她本質上又是個如同指北針一樣令人安心

的機械。更妙的是，這兩種感覺疊加到了一起，不僅給了二次同人創作者更加舒適的創作環境，更是讓八雲紫這個人物在東方眾的認知之中變得可控了起來。[17]

在《東方憑依華》的劇情對話中，ZUN 又進一步，讓夢境版本的茨木華扇（比較會說真心話）在依神姊妹面前狠狠對八雲紫吐槽了一番，相當程度消解了這個大 Boss「一切盡在掌握中」的形象：

> 她雖然一副很了不起的樣子，其實是個膽小鬼，內心一直慌得不行
>
> 既不能放著不穩定因素不管，又膽小得不敢自己行動，就這麼個傢伙

這便是一種反套路而更加真實的描寫。如《三國志姜維傳》作者 Ratchet 所說的：很多編劇寫智者，都會硬把他寫成絕對不會犯錯、什麼事情都了然於胸的樣子，犯錯也只能是栽在比他更聰明的人手裡[18]，這樣並不真實。

如果故事要基於那種高高在上的設定來展開智鬥，局面就很容易發展到作者的智力無法想像、無法處理的境地。相對的，一個戒慎恐懼的智者，自然會比一個驕矜自大的「智者」更有格調，裝起神秘，也就不僅僅是為了秀優越感，而還會有掩飾恐懼的理由。

---

[17] https://www.zhihu.com/question/266265478/answer/306841384。

[18] 參見〈還原漢晉士族的抉擇與生態：獨家專訪《三國志姜維傳》作者 Ratchet〉，http://www.chuapp.com/article/285169.html，2018 年 3 月 19 日。

幻想鄉是要讓被遺忘的舊物得以再度美麗的地方，而上位者也就要強顏擔荷起那些美麗底下的哀愁。《東方》角色有許多是長生的妖怪、亡靈、神明、天人，但 ZUN 並不只簡單地像訪談中所說「動漫中的人物年齡都不會變化」便讓粉絲安心受用這些永遠的少女，而是反覆在作品中提到「生者必滅之理」之類能勾起「壽命論」恐慌的概念，讓一眾「逆天續命」的人、妖、神、鬼與幻想鄉承載著使人不安的時間之重，繼續在現世與異界的惘惘威脅下，緩緩尋覓調適出一個在新時代的定位。

但如何才是正確的定位？沒有標準答案，作者也不應該給出一個「少女們從此就過著幸福快樂生活」的終局。因為，幻想鄉所對應的現實—瀕臨消亡的傳統文化，也不該有簡簡單單就能在當代得到新生與永續的解決方案。博物館或政府、企業的文宣可以硬講，但那就只是硬講。

現世與幻想鄉都必須擁抱異變，幻想可以比現實好過一點，令人安心地不讓可愛的角色死去老去，但它仍然要承載那些自古以來的問題，才好在情懷與思想的層面上都繼續勾住同好的心，這就是「安與不安之間」。

這些不安要素，在可見的未來，ZUN 應該都還不會忍心將之引爆，但他並不強去擺平或無視，而是有意識地將「不安」作為底蘊，搖搖欲墜地支撐、滿足著戲中人和戲外的我們對長生、青春、安穩的貪欲。

ZUN 自己也是有著這些貪欲的，不然怎麼會來寫這麼多東西呢？然而他又幽默地在世界觀層面上保持著對這些貪欲的罪惡感、病識感，

《東方 Project》因而可以和眾多選擇了「回歸童話」的新 IP 區別開來，保有一種彈性。

「彈性」是什麼呢？除了「可以講這個，也可以講那個」「萬物皆可東方化」，就是時不時還可以彈一下你的腦門，刺一下你的心，進而連結到歷史與現實中的未解問題。這便是我們應該學、可以學，也能學會的「彈性」。

下期預告：秘封俱樂部的追想與惆悵

《東方 Project》在主舞台幻想鄉之外，尚有一個與之對照的時空，即「秘封俱樂部」所身處的近未來科學世紀，其同人創作之豐富與悱惻，尤有勝於本傳角色，篇幅所限，且留待下回再來分析秘封二人組那離奇而揪心的羈絆，及其在整個《東方 Project》世界觀建構上的作用。

2019 年補記：結果預告的這篇到我離職還沒寫，近日終於開始動筆了，目前寫了兩節，已經發出來，就是〈現世是扭曲的，幻境是扭曲的，我們也是扭曲的——秘封組的難題(1)〉，網址：https://zhuanlan.zhihu.com/p/90175509。完整版請期待本刊 2020 年春季號。

二鍋頭

《東方文化學刊》勘誤表

人生若只如初版，錯字肯定沒改完。復因繁體、簡體和日文漢字有別，轉碼校對極易出錯，往往這次改好的，下次操作又跑掉了。以下整理本刊目前為止所抓到的錯誤，手上有書的朋友可以抽空拿筆訂正一下；若再發現其他錯誤，本表再在網上更新。網址：
https://zhuanlan.zhihu.com/p/25921440

第一期（2016.1 二版）：

頁 29：小泉八雲法號「正覺院淨帶八雲居士」應為「正覺院淨華八雲居士」。**（尚未訂正）**

第三期（2016.1 二版）：

頁 37：「中村禎裡」應為「中村禎里」。**（已於 2019.12 四版訂正）**
頁 163：「巖波文庫」應為「岩波文庫」。**（已於 2019.12 四版訂正）**

第四期（2016.2 初版）：

頁 140：「平安時代後期成立的短篇故事集」->「平安時代後期成書的短篇故事集」**（已於 2017.2 二版修改）**

按：「成立」為日文用法，在不特指法典或行政命令的情況下，中文宜

改為「成書」。

第五期（2016.8 初版）：

頁 18：「描摹的物件」->「描摹的對象」**（尚未訂正）**
頁 19：「從資訊的直接傳遞」->「從信息的直接傳遞」**（已於 2017.10 二版訂正）**

按：Word 簡轉繁慣將「對象」轉為「物件」（object 在程式語言的中譯），「信息」轉為「資訊」，兩者的字義有細微的不同，第五期裡有出現多處，我衡量文意，有些地方改回來了，有些地方沒改。這裡因為講的是畫作，故「資訊」應作「信息」；「物件」則約略在可改可不改之間。

第六期（2017.3 初版，以下皆尚未訂正）：

頁 6 第 3 行：「藉由共用…」->「藉由共享…」
頁 16 第三段 5 行：「就是為瞭…」->「就是為了」
頁 61 注釋 45：「物」->「屋」
頁 102 第二段 1-2 行：「已經給出瞭解釋」->「已經給出了解釋」
頁 133 第二段 2 行：「統治者權利」->「統治者權力」
頁 153 第二段 3 行：「不可能盡曆」->「不可能盡歷」
頁 195：「上海愛麗絲樂團」->「上海愛麗絲幻樂團」

第七期（2017.11 初版）：

頁 64 倒數第二段第四行：「先放一放。，」->「先放一放。」後面的逗號應刪。
頁 71：注 3 的《東方文化帖》應為《東方文花帖》。
頁 96：世上沒有「無常　」，也沒有「有常　」-> 應刪去引號內字詞多出來的空格。
頁 187 引用的三處角色對話中，缺了結尾的句號，應補。

第八期（2018.5 初版）：

頁 55：「這個是僵屍嗎」->「這個是殭屍嗎」

第九期（2018.12 初版）：

頁 198，注 18：我誤以為「雨夜楓雪東方同人遊戲製作組」所製作的《東方雪蓮華》就是《東方幕華祭》的續作了，所以畫蛇添足地注了這一條。查「東方幕華祭製作組」和「雨夜楓雪」是兩個不同的社團，《幕華祭》的續作也就叫《東方幕華祭　春雪篇》並已於 2019 年 3 月上架 Steam。謹此向幕華祭製作組主催 StarX 和雨夜楓雪主催北歐晨風致歉。

《東方文化學刊》2020 年春季號徵稿啟事：盤點平成三十年

本文於 2019 年 10 月 12 日起發布至知乎、Bilibili、喵玉、PTT、巴哈姆特、U-ACG、Facebook 等平台上，這裡刪去超連結，欲參考文中提及各篇範例，可由 https://zhuanlan.zhihu.com/p/86316032 連過去。

我們是橫跨興趣與學術的同人誌

各位朋友大家好，這裡是《東方文化學刊》，我們原是以考據、評論為主的《東方 Project》同人誌，從 2015 年創刊至今已經出了 10 期，現在我們要轉型改版，將範圍擴大到泛 ACG 領域的歷史、文化研究，並且長期關注「如何在創作中化用傳統文化」這個大題目；封面也將從「第十一期」改為「2020 年春季號」的形式來表示期數，以強調各期間的獨立性。我們每期會安排專題企畫，而現在我們要向大家徵稿的 2020 年春季號，專題就是「盤點平成三十年」。

「平成」年號自 1989 年 1 月 8 日啟用，至 2019 年 5 月 1 日改元令和，這 31 年連同之前昭和的晚期，是日本文化工業在東亞以至全世界大行其道的時代；由動畫、漫畫、遊戲、輕小說等大眾娛樂產品所組成

的「二次元」文化，更吸引了眾多愛好者深入其中。一開始，它頗被主流社會所輕鄙、敵視，少數採客觀態度的媒體、學者也多未能向內行同好般懂得圈內的語言和風尚，於是形成了「大人」與「小孩」之間的代溝。這隔閡，到近年慢慢改變了—因為當年的小孩，就是我們長大了，讀了各門學科，進了各行各業成為社會的中流砥柱；產官學界也都認知到了這個產業的經濟規模，而不得不至少在表面上予以尊重。至於進一步的，真正打通界限，在人文的層面上將之與各種傳統、經典以及亞文化等量齊觀，做出詳實可鑑的學問、中肯而具建設性的批評，給圈內夥伴充實自信，也讓外行人士有譜可靠，便是最該我們這一輩人接下的任務了。

《東方文化學刊》在過去的 4 年中已經往這個方向走了一小段路，而值此世代交替之際，我們也覺得應當把路走得再寬一點，創造一個契機，鼓勵有興趣的朋友提起寫論文、寫大稿的功夫，從宏觀、微觀、主觀、客觀的各個你喜歡的視角，來為這幾十年的日本與日系作品作一番盤點。

題材與格式需求如下：

一、　本期專題：盤點平成

●平成年間 ACGN 作品、產業及其引發的文化現象之研究；

●「二次元」與平成年間日本人民心態、商業模式、政治風格的演變；

●其他相關研究與評論：可以「由小見大」，從幾位作者、幾部作品的某些表現來照見現實中的各種趨勢；也可以「由大見小」，看現實中的事件、風潮在業者、作者、作品與受眾間起到了哪些影響。總之，重點在於「看看別人」，幫助大家建立足夠可信的對事實的認知，以及具有啟發性的解釋。

範例：

《精緻迷幻的眷戀，異夢纏綣的童年—愛麗絲源流考》

二、　常設專題：傳統的化用

●考述亞洲地區特定 ACGN 作品裡的民俗淵源、歷史典故，評論其表現及其成績。

●探討在當代娛樂創作中化用傳統文化的要領。

●其他相關研究與心得感想：重點在「想想自己」，為我們的創作者與業者同仁在各種「如何做到好」「怎樣才算好」的問題上提供你出於專業或者直覺的意見。我們現在的情況，一是有海量的文化遺產尚待活用，二是資訊發達、選擇多樣，玩家年歲又增長，眼界越來越高，然而正在創作的多半還是年輕人，資深一點的也可能因為工作太忙而無暇進修，於是往往你認為很基本的東西，人家就是沒聽過，也不知道能如何去掌握。這時我們寫文章，或許就能幫助到有需要的人補上闕漏，或至少知道該向什麼樣的人來求助。

範例：

《論我輩將宗教、靈異與 ACGN 互注的潮流》
《〈樂土〉的迷思、破滅與經驗總結》
《墨家在現代創作中的復活》
《茶語·江湖·布袋戲》

三、基本盤：《東方》相關

本刊原是《東方 Project》的考據、評論向同人誌，今後每期也至少還會有一部份是《東方》相關的文章，包括官作、二創以及同人活動的討論。也會鼓勵作者在談論各種話題或其他作品的時候，引入《東方》來作一番參照，敬請舊友繼續支持，更歡迎新人加入。關於大概想要什麼樣的稿子，沒看過的朋友可以參考我們在網上的專欄、總目錄和摘要以及《撰稿指南》。

範例：

《科學世紀的冒險譚ー淺談秘封組的百合關係》
《隱岐奈和諏訪子的淵源ー折口信夫的日本“神明”觀》
《營造同人社團間的交流網絡：東方 LiveParty 推手大米專訪》

字數、格式與稿費

字數：3000 至 20000 字；超過 20000 字者，稿費以 20000 字計算。圖表除說明文字以外不計在字數之內。本刊的版式是 A5 大小、黑白印刷，每期 176 至 208 頁，7 至 10 萬字，有需要可以再增加，只要文章好，一切好談。

格式：請以標準作文／論文格式提供純文字或 Word 文檔。各地規制不一，您按您所習慣的格式來寫就好；我們並非正規的學術期刊，採行論文格式是為了表述清晰，而不必事事按學術論著那樣嚴格要求，所以您也可以放膽使用比較活潑的文字風格與表現形式，一切以兼顧學問和趣味為宗旨。如果採用，我們出版時會給你統一改成繁體中文的格式。格式詳情參見《撰稿指南》。

稿費：依文章品質和學術含量，每千字 250 至 500 元新台幣／60 至 120 元人民幣，長段（200 字以上）引用他人著述的部份折半計算。圖表依原創和複雜程度每幅 50 至 250 元新台幣／10 至 50 元人民幣，遊戲截圖或轉載他人著作者不計。

版權：作者保有著作權，授權本刊刊載於實體書和網絡媒體（包括各類平台和本刊自己的網頁），之後如果您想要再修改或直接投到其他期刊、雜誌、網絡平台或自行主版，我們也可以提供協助。

投稿方式：電子郵箱 youtien@gmail.com 或其他能把檔案給我的方法。有意投稿的朋友可先來信諮詢，或加 QQ 群「東方文化學刊書友

群」（562527520）與我們交流。

截稿期限：2020 年 2 月 10 日。我們不是競賽，所以您愈早提交初稿，我們就有愈多時間來一起討論、修訂、完善它，以饗讀者。

《東方文化學刊》的來歷和我們的運作方式

2012 年底，有一個整天打遊戲、且正在讀博士的傢伙偶然接觸了《東方 Project》，驚嘆於其海量的二次創作和蓬勃的同人社群，從此不但花了無數個日夜在這系列作品上，還連帶著去瞭解大家都在玩些什麼梗，從而深入了整個泛 ACGN 領域的大坑。2015 年，終於寫完論文的他，想說花在《東方》上面的時間不該就這麼浪費掉，那就花更多時間，拿出寫論文的功夫來出一本同人誌好了，就叫《東方文化學刊》，社團名則沿用 2013 年製作《易經紙牌》時卜卦取得的「恆萃工坊」。消息放出來，反應意外的熱烈，在 20 天內徵到了夠出兩本的文章，到展會首發時也賣了很多，網上賣了更多，於是就這麼繼續辦下來了。那傢伙當然就是我。

因為學歷的關係，大家開始叫我胡博士，我也盡量利用這個名頭所能帶來的優勢，給大家打氣：我們玩這些東西，也可以出正經的學問。事實上，這的確是近年的潮流。一般來說，一個愛好圈所想要的，無非就是自己喜歡的東西能有更多人喜歡，並且知道裡面有學問，懂得尊重，而不流於盲目跟風玩梗。怎樣才能做到呢？開展學術研究就是王道的方法之一。

學術研究經常有個缺點：寫論文的人在乎的，是他們那個學科在乎的議題，而不是你圈子所想要、需要的，同時他們的目標讀者本來也不是你，而是教授、長官、審稿機器之類的「大人」，因而不得不為合乎要求、指標來多寫許多應付性的文字。這是以前很多同好對學界有些牴觸的原因。那現在換我們來做，當然就不會這樣啦。又或者，擔心我們這些非正規軍的學術含量不夠、方法不對，那我是確實受過正規訓練的，而且就是文學、史學專業，以前也有出書、寫專欄，幾乎每天都在鍛字煉句，這便比較可靠了吧？

具體落實到編務上，也沒有什麼特殊的技巧，就是一方面發帖徵稿，一方面主動找有能力或潛力的作者邀稿，同時維持著書友群和內部工作群，合作過一次以上的班底就能不時問一下這期有沒有想要寫些什麼。第四期開始規劃專題，有些是我一人決定，有些是討論決定，也有些是誰寫了篇大稿我就配合他，總之盡量讓每期的 4 到 9 篇文章之間有些呼應和互補的作用。文章初稿過來，我仔細看，仔細批注，來回討論，幫作者一起修改，使成品的水準能比你一個人閉門造車高上一檔。我原本以為這點工夫應該是基本的，但打聽了一下才發現，很多雜誌、期刊都限於時間與編輯的專業能力而做不到。此外，我給稿費，雖然不算多，但聽說很多正規學術期刊都是完全不給稿費的，反正需要發文章積點數的是你不是我。

結果就是我這本排版樸素的同人誌，似乎可以不心虛地說，是做得很不錯的了。學術上，我們的確在前輩對此領域著墨不多、同輩學者也尚未放開手腳的這幾年，以一個最舒服的姿勢做到了雅俗共賞；生意上，在出版業已淪為夕陽產業的這個年頭，我居然還能靠直接賣實體書

有一點盈利；藝術上，藉由同人社群的交流網絡，我認識了不少能繪畫、編曲的小夥伴，合作了一些歌曲、漫畫，當然還有每期書刊的封面。論遊戲，2017 年底拿到畢業證書以後，我想總該開始找個正職了，就帶著這點資歷去遊戲媒體觸樂網做了個編輯，將近一年期間，一兼二顧地推了不少國內外的《東方》同人遊戲，還因為沉迷編輯部一致推薦的獨立遊戲《殺戮尖塔》，就組了個 Mod 製作群叫「東方絕頂特訓班」，雖然自己只負責玩和宣傳了，但到《尖塔》官方開放 Steam.創意工坊以後，群友出品的魔理沙角色模組就憑藉打磨已久的完成度做到了訂閱量第一位。

在《東方》圈外，我也參加了 U-ACG 和巴哈姆特主辦的「御宅國際學術文化研討會」，發表論文，用上了在《東方》之中學到的東西；2016 年，我也按照《學刊》的模式做了一期《金光布袋戲研究》，出版前在風傳媒專欄上連載的《墨家在現代創作中的復活》還曾經衝到 15 萬的點擊量，可惜銷量不足以支持我繼續做下去，但總算也有做到「發人之所未發」。

但話說回來，這些依附在他人 IP 上的東西，也畢竟不是什麼足以讓你成家立業的成就。圈裡有一句話說：「同人的門檻很低，但天花板也很低」，你玩得再溜，比起原創，比起各種能賺錢或推進文明發展的行業，也很有限。又有一位花了 6 年時間做完一款同人遊戲《幻想終結之日》的大佬老楊說：「如果上了年紀還待在同人圈裡，那適合的身份應該就是提攜後進的『老師』。」我記住了這句話。我年紀也不小了，上班也上過了，應該出來做原創或其他更有賺頭的事情了，除了興趣以外，有什麼值得我繼續在這個圈子裡花費時間的呢？就是這個「提攜後

進」。

能在學術上幫助到人，是極有成就感的事，特別是有人本來就想在學界發展，而我們又可以提供一個有群眾基礎的支持團體。即便功利一點來講，我不是很會做生意、拉贊助、找資源，尤其害怕繁瑣的行政工作，但現在與我合作過的同好們以後或許就行。其實，本期這個「盤點平成」專題，我是寫過一些企畫書去跟金主提案，想要辦個論文獎的，但大概是不得其法，都沒什麼回應。後來有懂行的朋友跟我講了一些要領，但我心裡想的是：我為什麼要勉強自己去做這種我不擅長的事？我也能創作，我有時間何不直接去做自己的東西？

所以在「出圈」的思路上繞了一圈回來，我還是決定把這個想法回收到自己主編的這本《東方文化學刊》上面了。雖說這樣一來，就很難把它吹成一樁盛事，和學校、企業、政府等機構一起來大操大辦，但我的思維畢竟還是文人、學者式的，覺得能出好文章、讓識貨的人看到才重要。而即便有了一批上好的文章，對整個行業和你的人生來說，也不過是一點階段性的成就，對初心者來說或許有很大的意義與價值，對資深者就未必了。

所以我也就決定隨緣一點，不抱太高期望，不把這件事吹得太大，大家先簡單地以文會友就好。這篇徵稿啟事之所以也委託媒體朋友轉發到各自的平台上，當然是想要正式一點、做大一點，如果能拉到一些贊助更好，但我們的本質畢竟也還就是個同人誌，不應在名利上抱有過高期望。

所以什麼樣的人適合來投稿，參與我們這個專題呢？我個人的想法

是這樣的：

（一）**本身就有興趣想寫這方面文章的人。**興趣最大，也給你多個人生成就。

（二）**有心往學界發展，或現在就在攻讀學位、努力升等的人。**一兼二顧，你本來就要寫論文，正好找我們來練筆。

（三）有心往業界發展，想讓大佬看見你的人。君擇臣臣亦擇君，人家可以從這篇高水準的文章評估你，你也可以從他的反應來評估他。

而我幫你編輯、修改，不但不跟你收錢，還付你錢，哪有這麼好的事？也就是因為大概還能有幾百上千位同好願意出錢，維繫一個「寫認真的長文有人看、有錢賺」的王道理想，還有就是我自己也想看好文章。至於其他，這裡就先不多談了。有興趣的朋友，就先來加個群」（562527520），或直接構思文章吧！

編輯團隊

主編　胡又天（胡逆天）

3 歲開始玩電腦，台灣大學歷史系學士，北京大學歷史系中國近現代史碩士，香港浸會大學人文與創作系博士曾任觸樂網編輯，現為自由作家。2013 年創辦同人社團「恆萃工坊」，迄今出版了也可以算是桌遊的《易經紙牌》、同人誌《東方文化學刊》10 期、《金光布袋戲研

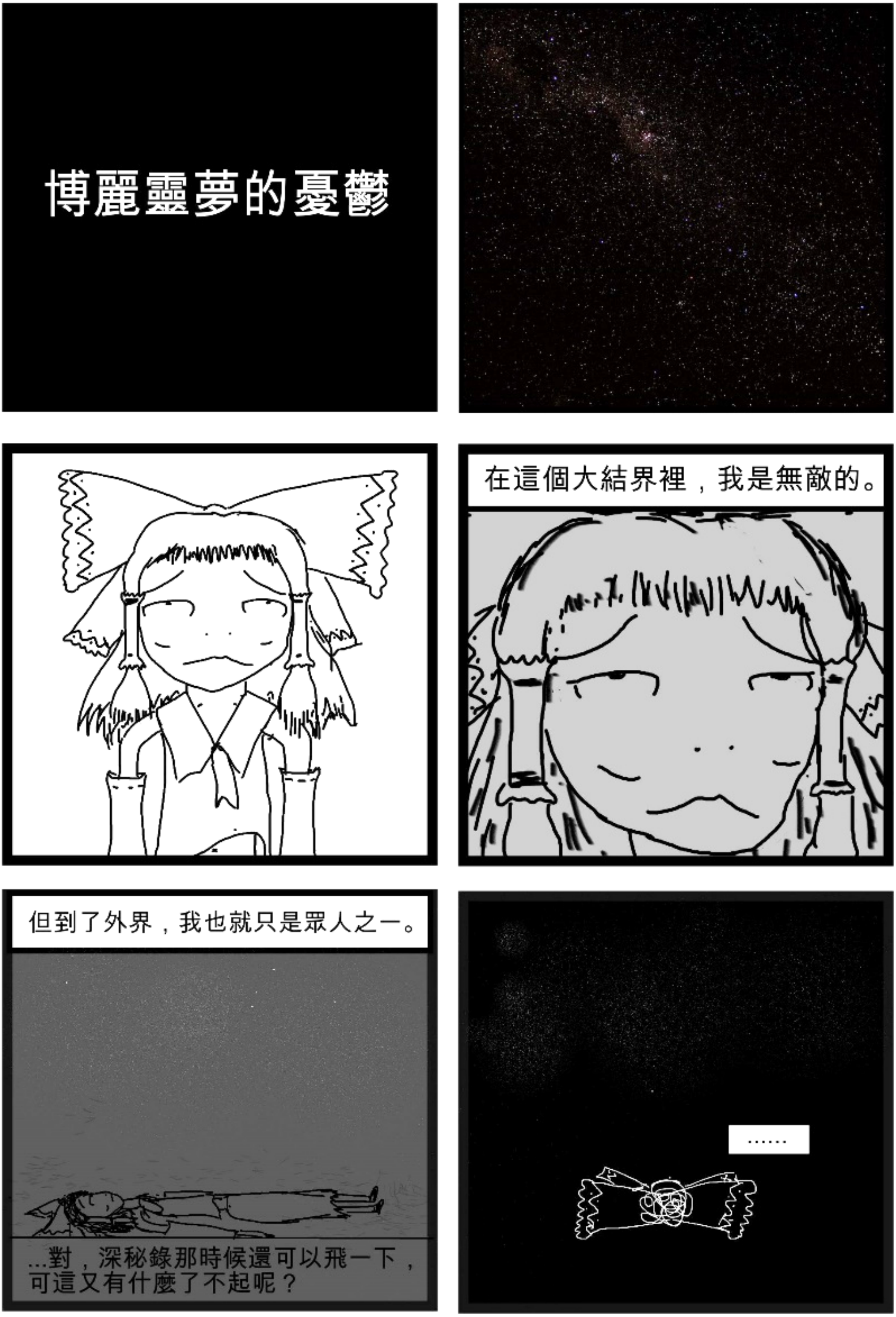
究》1 期、漫畫《你的愛，像星光》、翻譯著作《遊戲時代的新邦樂－東方 Project 樂曲與音樂理論之考察》3 卷，代理了京都幻想劇團同人動畫《秘封活動記錄》台版、日本社團「針之音樂」專輯《幻想鄉音詩錄》2 張。遊戲方面組建了《殺戮尖塔》的 Mod 製作組「東方絕頂特訓班」，也參與過《東方紅輝心》的中譯工作。看家本領是華語流行歌詞研究與創作，今年有填詞作品〈春光獻祖國〉成為了中國大陸《東方》同人展會常用的舞蹈曲目。近期除了繼續整理以往的著述、繼續出同人誌以外，打算開展中國歷史題材的原創或同人企畫。

副主編　陳征洋（宮酒姬）

北京化工大學機電學院過程裝備與控制工程學士，同濟大學設計與創意學院碩士研究生，長期關注 ACG 中的民俗學與設計學，大三時隨《東方文化學刊》的創刊開始寫稿，後來在找導師的時候派上了一點用場。目前研究方向為中華科技儀器設計史，最近的成就是在 2019 年 8 月北京師範大學的遊戲學研討會上發表了論文。

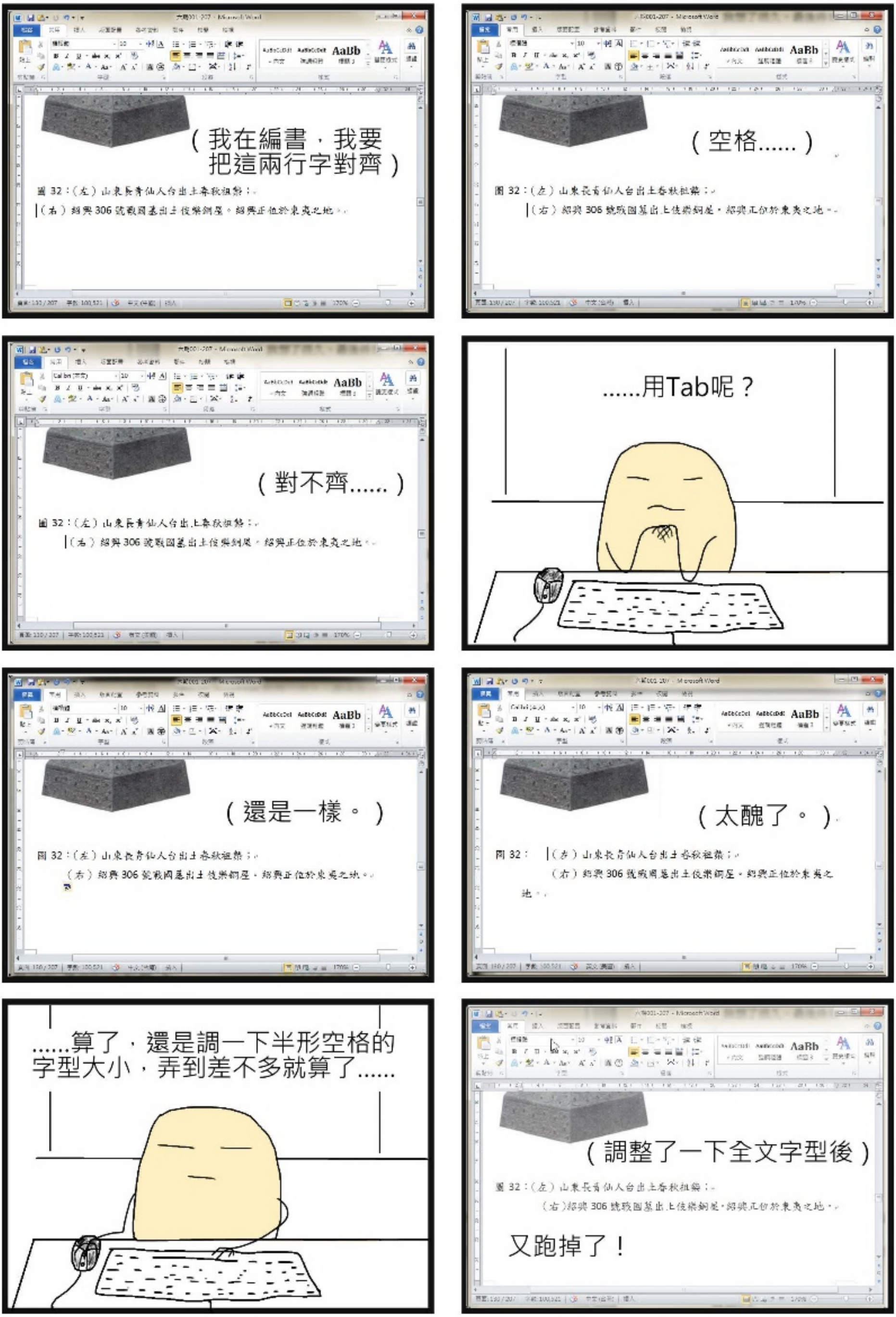
顧問　院長 Each

精通《東方 Project》官方作品書面考據，長期為各類二次創作及翻譯提供指導，《學刊》書友群管理員及開講主力。


博麗靈夢的憂鬱
在這個大結界裡，我是無敵的。
但到了外界，我也就只是眾人之一。
...對，深秘錄那時候還可以飛一下，
可這又有什麼了不起呢？
……

2018.2.12

Word文字對齊土方法



為什麼對齊一下會這麼難？
還有什麼辦法？……
……有了！
（複製）
（貼上）
（改成白色）
（完美！）
嗚哇哈哈哈，我真是太強了。
人類的文明
就這樣在與工具的土法鬥爭中
又前進了微不足道的一步

2017.2.20

《遊戲時代的新邦樂》作者白鷺雪首兩張《東方》同人管弦樂改編專輯《幻想鄉音詩録》（他現在已經出十張了）中文版好評販售中（然而賣得居然沒有樂理書多，好奇怪）！網購請掃右方二維碼或淘寶搜索「恆萃工坊」：→

東方文化學刊　2019 年末特輯

Touhou Culture Studies 2019SP

總編輯：胡又天　youtien@gmail.com

封面題字：張克晉

封面繪圖：湫湫紅毛

出版者：恆萃工坊　https://sites.google.com/site/youtien/Home/

2019 年 12 月初版

2022 年 8 月二版（電子版）

☆　本刊知乎專欄：https://zhuanlan.zhihu.com/touhou-culture-studies

☆　「東方文化學刊書友群」ＱＱ群號：562527520，歡迎加入。

你的愛，像星光

原作：陳依文

改編、分鏡：胡又天

繪製：Eru

封底插圖：真蕨 Toi

2017 年 5 月初版

2019 年 12 月再版

幻海潮生際，靈思運會時

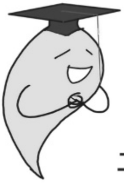
～後記～

陳依文是一個與我同年的詩人，大學時開始在ＢＢＳ上發表詩文，至今也維持著在批踢踢兔上的個人板staylight。那時候，我就經常感嘆她文字的清奇和純粹，令人望塵莫及。而比起傳統印象中的詩人，她和我們一樣，從小和漫畫、遊戲、網路一起長大，也飽受科幻、奇幻文學的薰陶，因此往往自然就能作出許多讓我感到新奇又親切的比喻。在文壇式微的當今，她亦不求聞達，只默默出版了《像蛹忍住蝶》、《海生月》、《甜星星》三本詩集和散文集《浮沉展眉》，此外便但以教學為業。

2016年底，我在火車上重讀《甜星星》的時候，突然發現了一種嶄新的打開方式——將她的情詩，代入東方的角色配對。因為，有好幾首，實在是驚人地契合。後來我去信詢問，得知她並沒有玩過東方；那麼，這些巧合又該怎麼解釋呢？大概也就是同輩創作者的人同此心、心同此理吧。

總之，我很快作出了分鏡的腳本，徵得授權，找到畫師；歷經五個月的合作，總算完成了這本應可說是開先例的「東方Project X 台灣現代詩」同人誌。期間這世界發生了不少事，繪師Eru也生下了她第一個孩子。希望大家能從這小小的拼貼試驗裡得到一些不同尋常的趣味，也祝天各一方的依文同學與Eru媽媽平安喜樂。

又，封底是《東方文化學刊》第六期封面繪師真蕨Toi的支援畫稿，也是發想自陳依文的詩作。希望大家喜歡。



學新作琪露諾稍微
變黑了一點的逆天

二〇一七年五月十八日

我的心就永不生鏽

但只要在這裡，
和你一起
日升月落，生死潮來

有繁忙的穿梭
FRUIT
CAFE
FISH & CHIP
AB
CD
無數大大小小沉鉛色的驚動和冷漠

牆外是冰冷的世界
牆外有海，有街

有時安靜，有時啾啁
我們就是一夥相依相親的小鳥
被活下去的希望
和努力所哺育

夢境裡
彩色如聖誕樹的人事物

一起賴床
在睫毛上捉取夢的餘緒
趁記得
告訴我那些
可愛荒誕、
對白直接

我喜歡
漫著細雨的假日早晨
和你一同醒來，

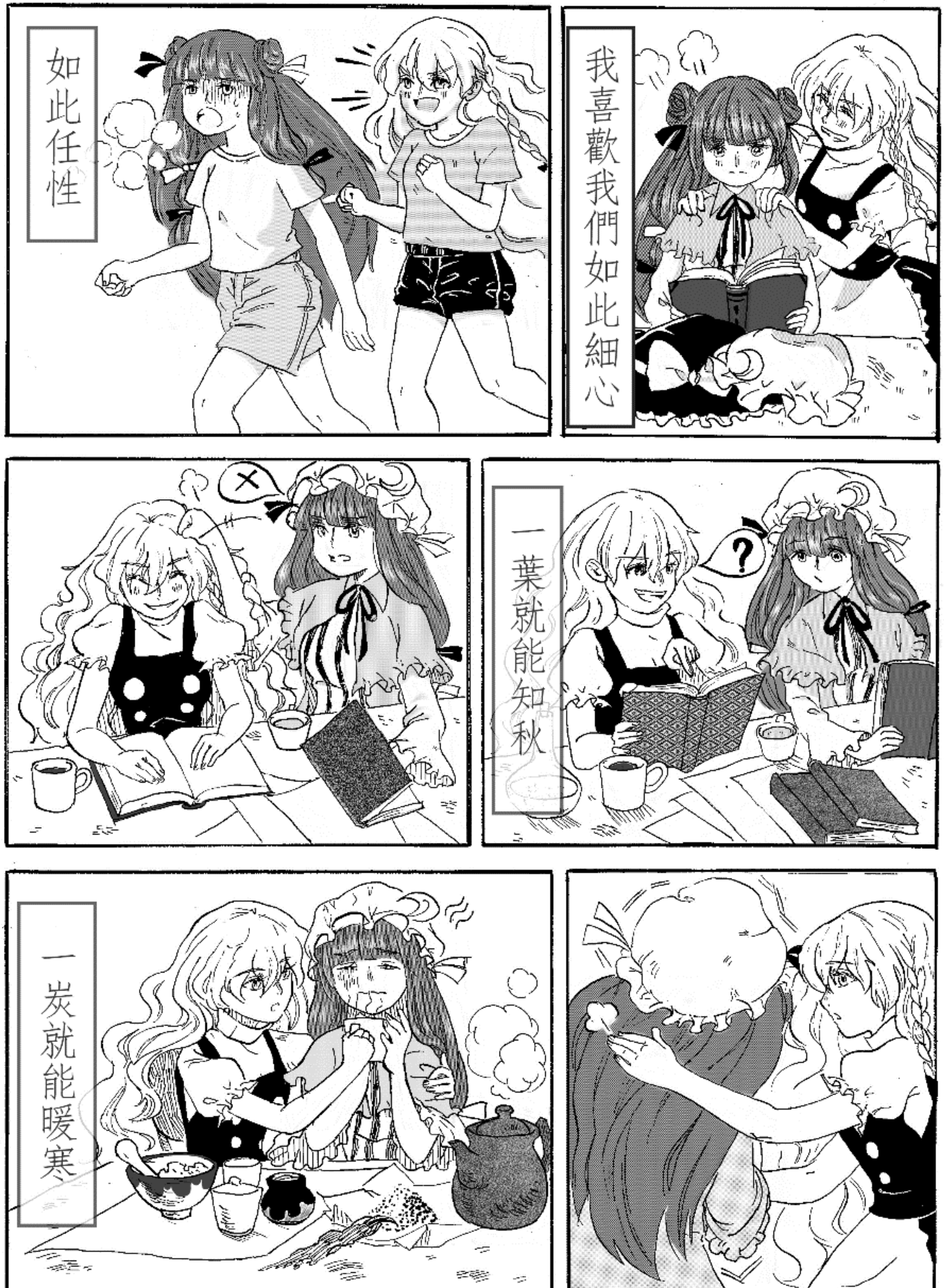
賴床

而我的門
總接住你的歸途

我喜歡
如此依順
我們如此專制
當我喜歡樓時
你就喜歡路

手心一展就是整個世界

相知不論先來後到
闖蕩不問地北天南


如此任性
我喜歡我們如此細心
×
?
一葉就能知秋
一炭就能暖寒

而我們一盞也不捉
任回憶流成滿天的開謝

讓星星掛成地上的小河
小河飛成滿溪的螢火

我喜歡我們如此驕傲
如此溫柔
笑一笑天都可以塌下來

喜歡

不思議的天梯化為現實之處

一瞬可終老，
可白頭

到你心中，不要鎖上
主臥室的房門
那是
我帶你安睡的夢想前來

因為你信賴，
我不再遲疑
spell card attack!
因為你笑了，
我決定前駐

直接白天

坦誠接近，
像氣層外的日出
永遠正面以對

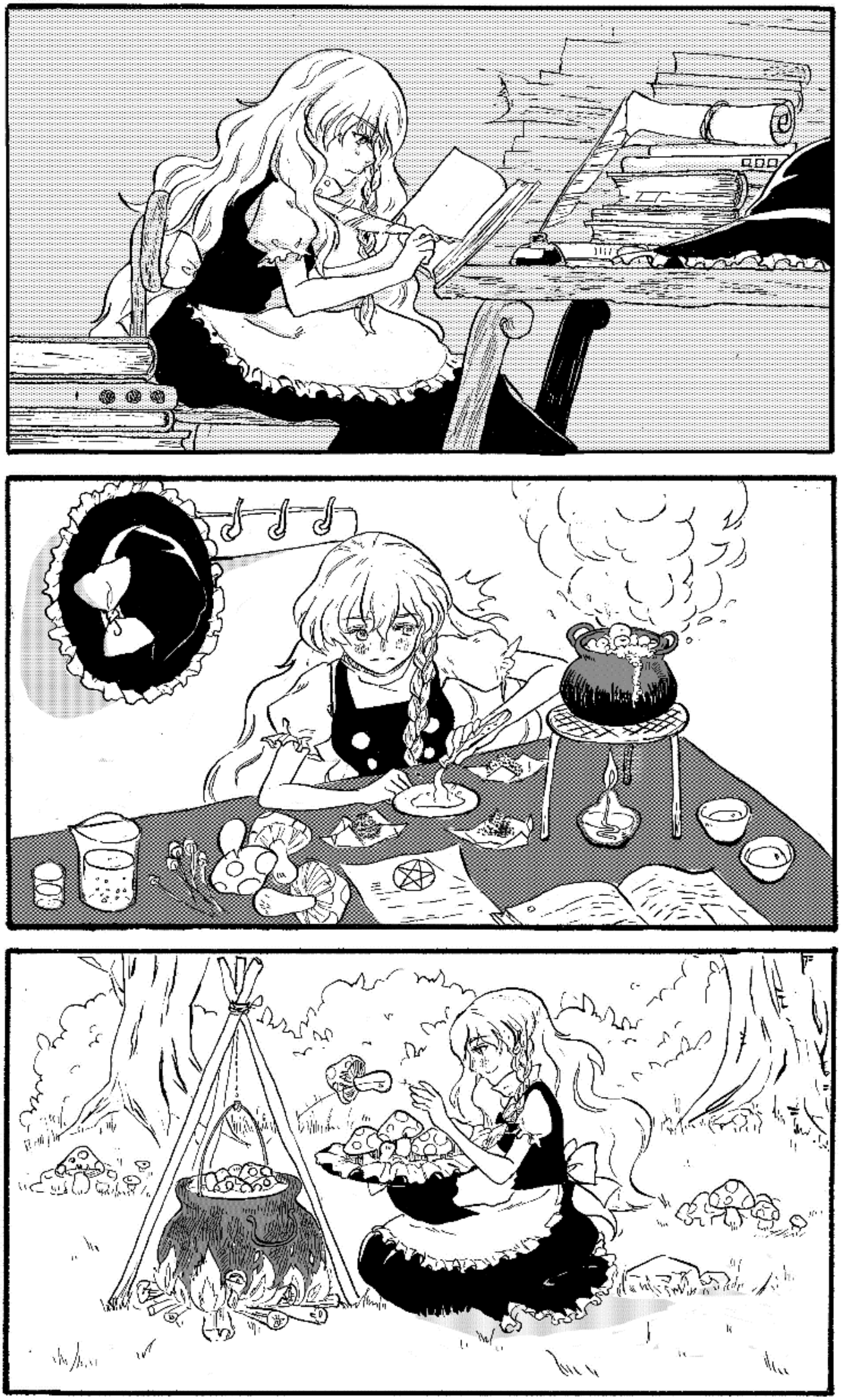
我不再將操偶的絲線伸向你

讓我到想到的地方
說想說的話，
愛想愛的人

地方

其實燙

看起來冰



你的愛，
像星光